セガサターン年末の主力タイトルをパーフェクト・フォロー！
SEGA
セガサターンマガジン
SATURN
MAGAZINE
SEGA SATURN
©セガ・エンタープライゼス
SOFT BANK
平成2年6月16日第三種郵便物認可
1996年12月27日発行
（毎月第2,4金曜日発行）
第12巻22号通巻156号
540 YEN
特報!!
エネミー・ゼロ
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
機動戦士Zガンダム
ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織
デイトナUSA Circuit Edition
サイバーボッツ
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression
AM2研NEWタイトル発表！
DIGITAL DANCE MIX 安室奈美恵
天外魔境 第四の黙示録
森本レオ、桜井 智、広井王子 インタビュー！
セガサターン最新ソフト満載！
シャイニング・ザ・ホーリィアーク
テラファンタスティカ/エアーズアドベンチャー
ウルトラマン光の巨人伝説
トゥームレイダース/EVE burst error
セガサターンCOMPLETE GUIDE！
電脳戦機バーチャロン/バーチャコップ2
機動戦士ガンダム外伝II 蒼を受け継ぐ者
タクティクス オウガ
巻頭大特報！
主要22キャラクター、技詳細解説
ファイターズメガミックス
バイパーズVSバーチャファイター
SPECIAL別冊付録
でてくる、でてくる。セガサターンRPG
1996 12/27 Vol.22

SHINING the HOLY ARK

シャイニング・ザ・ホーリィアーク

全てを滅ぼす創造主の意思…大いなる謎に挑む時が来た。

3種類の神器で、古代の遺産を発動させよ！

日蝕に現れるという伝説の方舟が、何者かに追撃された。
その目的は、ホーリィアークか、創造主への反抗か。
持ち受けるエンリッチ城の魔手や謎の洋館に住む貴族。
アーサーと傭兵たちの熱い戦いの幕は、
切って落とされた。新シャイニングと呼ぶにふさわしい、
斬新なストーリーとリアルタイムなゲーム性。
新次元のサターン型RPGを、今ここに贈る。

12月20日発売予定
5,800円（税別）

音楽CD版「シャイニング・ザ・ホーリィアーク」
好評発売中／OOCO-26 2,800円

発売元

Oo Records Inc.

SEGA 株式会社 セガ・エンタープライゼス
〒144東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター
0120-012235 受付時間 月～金 10:00～17:00（除く祝祭日）

このマークが表示されたソフトウエアハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

AirsAdventure

こんな時代だからこそシンプルに——。

大きな衝撃はありません。大きな刺激もありません。
これは、とてもシンプルなゲームです。
ロールプレイングゲームとしての最低限の要素に
ドラマティックなシナリオ、グラフィック、BGM。すべてをストイックにまとめました。
時代の流れに逆行した作品ともいえるかも知れません。
ですが、こんな時代だからこそ、だからこそ、あなたの心の隙間にスッと入り込んでゆくのです。
ロマンティックRPG、エアーズアドベンチャー、あなたの心に静かに残る作品です。

制作総指揮／遠藤雅伸
監督・脚本／柴田賀盆
美術設定／永野護
音楽／三枝成彰
￥5800 1996.12.20 on sale.

今、セガサターンを買うと「クリスマスナイツ冬季限定版」をプレゼント！

新次元 セガサターン
SEGASATURN
希望小売価格 ￥20,000（税別）

M.S.B.SYSTEM V.3.3S

戦闘開始。 ——— 8体のバーチャロイドが繰り広げるハイスピード3Dバトル。

アーケードで人気の対戦バトルシミュレーションが
ついにセガサターンへ完全移植。
ゲーム前半は適性シミュレーション、
後半は地上から宇宙への実戦へ。
興奮と迫力がよみがえるアーケードモード、
2人で対戦ができるバーサスモードは
画面が横分割・縦分割が選べられる。
プレイヤーの腕を試すランキングモードも用意。
さらにアーケードではできなかった
ボスキャラ・隠しキャラまで操作が可能。
諸君は無事、適性シミュレーションを通過し、
月軌道上へと遠距離マインドシフト、戦場へと
駆り出され、部隊の一兵卒として戦うのだ。
健闘を祈る ———。

電脳戦機バーチャロン
新発売 5,800円【対戦バトルシミュレーション】
【専用ツインスティック対応】

SEGA AM R&D DEPT.#3 ©SEGA ENTERPRISES,LTD.1995,1996

株式会社 セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田 1-2-12 お客様相談センター
0120-012235 受付時間 月~金 10:00~17:00(祝祭日除く)

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

●セガのゲームやアミューズメントテーマパークの情報はインターネットでご覧になれます。http://www.sega.co.jp
●表示価格は消費税抜きのメーカー希望小売価格です。

もうすぐ25
今すぐ遊べる、
みんなで遊べる
サターンボンバーマン
パーティパック!!
SEGASATURN
サターンボンバーマン
にこボンピック'96でみんなを熱く燃えさせた「サターンボンバーマン」今も絶好調!!
セガサターンで実現した流れるようなオープニングアニメーション。セガサターンでしか遊べない人気キャラ勢揃いの10人対戦&段位認定モード!ノーマルゲームもキャラ成長システムでたのしさ満杯!ますます拡がるボンバーマンワールド。
好評発売中
SBOM MULTITAP
エスボンマルチタップ
●セガサターン本体に接続すると最大7人(2コ使用により12人)までの対戦・同時プレイを可能にするマルチタップ。
SBOM JOYCARD
エスボンジョイカード
●各ボタンの連射の設定が自由にでき、シューティングゲームの攻略などにも大活躍。
サターンボンバーマン
Party Pac
サターンボンバーマン+エスボンマルチタップ+エスボンジョイカード=サターンボンバーマンパーティパック
お買い得価格
9,980円
(税別)
クリスマスに
お正月に
イケてる10人対戦
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器,ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
©1996 HUDSON SOFT
HUDSON
ゲームの情報がいっぱい!
HUDSON HOME PAGE http://www.hudson.co.jp/
ハニーちゃんのインターネット http://honey.hudson.co.jp/
Hyper Fun Club
Inter はに〜

KONAMI
誰でも、遊べる、楽しい。
KONAMI DE MODE

KONAMI
銃撃戦を生き抜いた者だけが、
秘宝を手にすることができる。
HENRY EXPLORERS™
ヘンリー エクスプローラーズ
アーケードの人気ガンシューティング
アドベンチャーゲームが、
プレイステーションとセガサターンで同時発売。
次々と迫るモンスターたちを撃ち払い、
見事秘宝を手にすることができるか?!
それはキミの銃の腕にかかっている。
プレイステーション版・セガサターン版
(PS)ハイパーブラスター (SS)バーチャガン 対応
'97年春同時発売 予価5,800円(税別)
GAME OVER
※画面は業務用のものです。
© 1995 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
PlayStation
SEGASATURN
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
コナミ株式会社
本社/〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
東京支店/大阪支店/名古屋支店/札幌営業所/仙台営業所/金沢営業所/横浜営業所/神戸営業所/広島営業所
高松営業所/福岡営業所/新潟出張所/宇都宮出張所/長野出張所/千葉出張所/静岡出張所/京都出張所/宮崎出張所
●商品に関するお問い合わせは●
お客様相談室 コナミホットライン
フリーダイヤル 0120-086-573

KONAMI

SEGASATURN PlayStation

じっきょう
実況おしゃべりパロディウス™
forever with me
フォーエバー・ウィズ・ミー

それは衝撃の体験、笑撃の冒険。
ばくてり屋の「幻のタコヤキ」は、どこに？

お約束！2人同時プレイが可能
「極上パロディウス」以来の怒り攻撃採用。「ツインビー」でおなじみの投げ攻撃採用。

ついに実現！あの八奈見乗児と小原乃梨子が実況担当
パロディー精神を追求した、知る人ぞ知る2人の実況。

とっても親切！セーブ機能搭載

セガサターン版12月13日発売
プレイステーション版12月20日発売
メーカー希望小売価格 4,800円（税別）

実況おしゃべりパロディウス
～forever with me～
オリジナル・ゲーム・サントラ
- 業界騒然。全曲マルチレコーディングによる豪華サウンド。
- 怒涛の47曲。全曲リアレンジ。
- 開発者によるメッセージ&楽譜のブックレット。
- 他じゃ聴けない。金月真美ボーカル曲「ときめき人の踊り～夢色の毎日」収録。

12月21日発売 定価 ¥2,200（税込） KICA-7730（LC159）

KONAMI

コナミ株式会社
本社/〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
東京支店/大阪支店/名古屋支店/札幌営業所/仙台営業所/金沢営業所/横浜営業所/神戸営業所/広島営業所
高松営業所/福岡営業所/新潟出張所/宇都宮出張所/長野出張所/千葉出張所/静岡出張所/京都出張所/宮崎出張所

●商品に関するお問い合わせは●
お客様相談室 コナミホットライン フリーダイヤル 0120-086-573
営業時間：月曜日～金曜日（祝日を除く）午前10:30～12:00／午後1:00～5:00
電話番号は、お間違えのないようにおかけください。

この1枚で、詩織と楽しい一時を過ごしませんか。

【ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織】(仮称)

ついに歌手デビューを果たした藤崎詩織ちゃん。何だか手の届かないところに行ってしまった気がしているファンの人もいるんじゃないかな?! でも安心して。そんな人のために、詩織ちゃんだけをフィーチャーした、バラエティソフトがプレイステーションとセガサターンから同時発売されます。デビューシングル2曲のミュージッククリップムービーや、ミニゲームを収録した思いっきり詩織ちゃんと遊べる内容のソフトです。これで詩織ちゃんはいつでもキミのそばに。さぁ、これで心置きなく、幼なじみで同級生の藤崎詩織ちゃんを、みんなでどんどん応援しよう。

プレイステーション・セガサターン用ソフト、平成9年3月同時発売予定。価格未定

コナミ株式会社
本社/〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
東京支店/大阪支店/名古屋支店/札幌営業所/仙台営業所/金沢営業所/横浜営業所/神戸営業所/広島営業所
高松営業所/福岡営業所/新潟出張所/宇都宮出張所/長野出張所/千葉出張所/静岡出張所/京都出張所/宮崎出張所
●商品に関するお問い合わせは● お客様相談室 コナミホットライン フリーダイヤル 0120-086-573
営業時間:月曜日〜金曜日(祝日を除く)午前10:30〜12:00/午後1:00〜5:00
電話番号は、お間違えのないようにおかけください。

ゲーム「ときめきメモリアル」で
大人気の藤崎詩織待望の
デビューシングルついに発売！
財津和夫、尾崎亜美のさわやかメロディを
あなたのもとにとどけます。

藤崎詩織デビューシングル

フジテレビ系「上岡・ヒロミの花も嵐も」エンディングテーマ

教えてMr. Sky

作詞：森雪之丞　作曲：財津和夫　編曲：根岸貴幸

風と一緒に行こう

作詞：尾崎亜美　作曲：尾崎亜美　編曲：富田素弘

In Store Now

Produced by Konami Artist Products
KIDA 7618 ¥1,000(incl.tax)

KONAMI

Distributed by
KING RECORDS

Victor・JVC
"HIS MASTER'S VOICE"
バトろうぜ
VATLVA
バトルバ
TM
標準価格5,800円(税別)
サターンソフト初! 対戦型・武装カーアクションゲーム、出現。
1〜2人プレイのシナリオモードや、最大6人プレイの複数対戦モード*を設定。2対4、3対3など自由にタッグを組んで、チームバトルが楽しめる。ブラックホール弾や波動砲など、超過激な武器は60種からセレクト可能。近未来のカーバトルが、いよいよやって来る。
*3人以上の複数対戦の場合は、別売のマルチタップと人数分のコントロールパッドが必要です。
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。 SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとして、その表示を承認したものです。
■制作:㈱エインシャント ■発売/販売:日本ビクター㈱ ©1996 VICTOR COMPANY OF JAPAN, LIMITED./©1996 ANCIENT. CORP.

Victor・JVC

私立バトルバ学園速報

ついに、開催。

空前絶後の入学試験(バトルバ)だ。勝利は誰の手に!
総勢15人の精鋭たちが、激突する。

BUGGY

4-footed GUN

ROAD ROLLER

RALLY CAR

HOVER

BATTLE TANK

Victor・JVC

これは、おどろき!

バトルバのオープニングシーンが、
よりクリアな映像で再現される!

Vサターン/セガサターン専用
ビデオCD&フォトCD
ツインオペレーター
RG-VC2
標準価格21,000円(税別)

エンジン・サス・タイヤ・バッテリー・装甲など、マシンは自在に改造ができ、オリジナルを造ってセーブできる。オリジナルキャラクターは、マンガ家"有賀ヒトシ"氏の書き下ろし。BGMは、"古代祐三/川島基宏"両氏の名コンビが担当し、バトルを盛り上げてくれる。

※画面写真・設定イラスト等は開発中のものです。

●ビクターは、インターネットを通じて最新の情報をご案内しています。バトルバ情報のURLは、http://www.jvc-victor.co.jp/vatlvaです。
●㈱エインシャントのホームページでも、バトルバ情報をご案内しています。URLは、http://www.ancient-corp.comです。

ビクターへのお問い合わせ、カタログ請求は、型名および住所、氏名、電話番号をご記入の上……[ビクターお客様ご相談センター]東京:〒113 東京都文京区本郷3丁目14-7 ビクター本郷ビル TEL.03-5684-9311 大阪:〒543 大阪市天王寺区小橋町10-16 大阪ビクタービル TEL.06-765-4161 GM係へ。 ※JVCは、日本ビクターの世界ブランドです。

日本ビクター株式会社

おーい、みんな聞いてくれ。ゲームセンターにワンパク象さんがいるそうだ！

ゲームセレクターはワンタッチ操作なんだって。

BOOMER

ブーマーも使ってる

楽²ゲームセレクター

ビクターのゲームセレクターならつなぎ換えナシ、電源不要、しかも切換え らくらくワンタッチ！

S端子付AVセレクター
JX-S8
S端子付ゲーム機にも使えます。

AVセレクター
JX-6
使いやすい大型切換えボタン。

ゲームセレクター
JX-5
最新ゲーム機にピッタリのデザイン＆カラーが大好評。

AVセレクター
JX-3
場所をとらないコンパクトサイズです。

標準価格**5,000**円（税別）

標準価格**4,500**円（税別）

標準価格**2,500**円（税別）

標準価格**2,300**円（税別）

●ビクターへのお問い合わせ、またはカタログのご請求は型名をご記入の上〒113東京都文京区本郷3丁目14-7本郷ビル Tel.03-5684-9311/〒543大阪市天王寺区小橋町10-16 大阪ビクタービル Tel.06-765-4161「ビクターお客さまご相談センター」JX係へ　※JVCは日本ビクターの世界ブランドです。

日本ビクター株式会社

SEGASATURN
震えるほどのシーン、
見たことありますか？
12年の歳月を経て、愛と戦闘の伝説がゲームで甦る／
リン・ミンメイ、早瀬未沙、一条　輝の3人が織り成す
ラブ・ストーリーの深層に迫りながら、激しい戦闘に突き進んでいく…。
アニメの名シーンに、新作ムービー・ハイクオリティCGを加えて、
セガサターンの映像表現の新境地を開く新作シューティング、遂にデビュー／
イラスト：美樹本晴彦
＊画面は開発中のムービーシーンです。
セガサターン版
超時空要塞
マクロス
MACROSS
愛・おぼえていますか
'97年3月発売予定
横スクロールシューティング
予価6,800円（税別）
EMOTION
©1996 BIGWEST
©1996 BANDAI VISUAL
発売・問い合わせ：バンダイビジュアル株式会社
〒111 東京都台東区松ヶ谷1-3-5 SEFビル3F 第1事業部 TEL03-5828-3061
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび　は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、
SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

Riverhillsoft

Tactics Ogre

タクティクス　オウガ

Let Us Cling Together

シミュレーションRPG

パワーメモリー対応

好評発売中

価格 5,800円(税別)

イメージ・アルバム
「Ogre～GRAND REPEAT～」

●好評発売中
●定価3,000円(税込)
発売元:(株)データム・ポリスター
販売元:ポリグラム(株)

◆ファミ通編集部責任編集
「サターン版 タクティクス オウガ公式ガイドブック(仮題)」 発売元:(株)アスペクト

◆電撃攻略王
「タクティクス オウガ パーフェクトマニュアル」 発行元:メディアワークス 発売元:主婦の友社

「僕にその手を汚せというのか」

シミュレーションRPGの超大作、
セガサターンでついに登場!!

Super Casts & Hyper Events!

佐々木望、冬馬由美、関俊彦など17名の豪華声優を起用。臨場感あふれるイベントシーンを実現。

3 Dimentions!

マップに「高さ」の概念を付加。リアリティあふれる3Dマップで、より戦術性の高いゲームを演出。

Features!

壮大なBGM、マルチなシナリオ＆エンディングなど、迫力を徹底追求した機能をフューチャー。

ある一定の
条件で出現！
イラスト100点以上を
収録したデータベース
「デネブレポート」追加決定!!

「オウガ」フリーク必携の限定グッズが当たる!!

「オウガ」シリーズW購入キャンペーン

A賞 特製メタルフィギュア 1,000名様

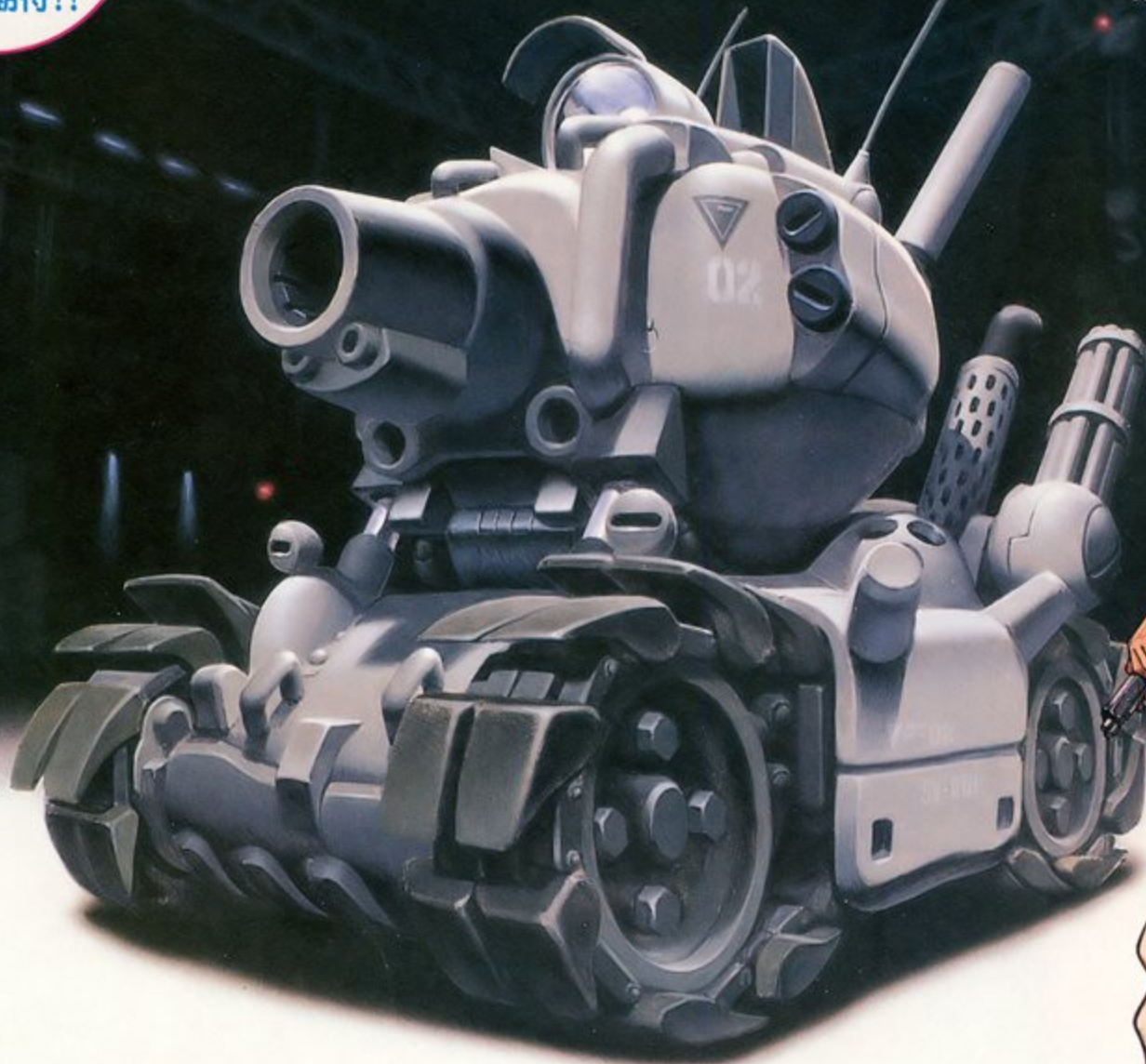
【応募方法】セガサターン版「伝説のオウガバトル」「タクティクス オウガ」両タイトルについている応募券を2枚集めて一口とし、応募ハガキまたは官製ハガキに貼ってご応募ください。抽選で合計2,000名様にA賞「特製メタルフィギュア」、B賞「オウガ限定版パワーメモリー」の豪華オリジナルグッズが当たります。※官製ハガキでご応募の場合は、住所・氏名・年齢・職業・電話番号・性別・希望の賞品名を必ず明記してください。
【応募先】〒810 福岡市中央区大手門1-1-12大手門パインビル6F(株)リバーヒルソフト「オウガ」シリーズW購入キャンペーン係

B賞 オウガ限定版パワーメモリー 1,000名様

【応募期間】セガサターン版「タクティクス オウガ」発売日～1997年1月31日（金）
※当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。※実際の賞品とは異なる場合があります。
【キャンペーンに関するお問い合わせ】(株)リバーヒルソフト マーケティング部まで TEL092-771-3217

●最新ソフトやイベントについての情報は「トークインフォメーション」まで
TEL 092-771-9333（テープにて24時間ご案内しています）
●インターネットのホームページも、お気軽にご利用下さい。
URL http://www. riverhillsoft. co. jp/
●商品の内容に関するお問い合わせは「ユーザー・サポート係」まで
TEL 092-771-0328（祝祭日を除く月～金 13:30～17:30）
FAX 092-715-6683（24時間受付）
福岡市中央区大手門1-1-12 大手門パインビル6F 〒810
TEL 092-771-3217 FAX 092-751-5265
株式会社リバーヒルソフト

The Future Is Now
SNK
SEGASATURN
READY!
キング・オブ・ファイターズ'96、セガサターンで開催!!
READY
THE KING OF Fighters '96
完全移植でセガサターンに登場!
拡張RAMカートリッジ対応
第3弾!!
乞うご期待!!
12月31日発売予定
CD単体/予価5,800円（税別）
お買得セット/予価7,800円（税別）
☆専用CD-ROM+拡張RAMカートリッジのセットになっています。
限定KOFダブルパック/予価9,800円(税別)
☆お買得セット+セガサターン版「ザ・キング・オブ・ファイターズ'95」のカップリングになっています。
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
●このゲームは、セガサターンCDと拡張RAMカートリッジの両方をセットしないと遊べません。
●拡張RAMカートリッジは、対応するソフトにのみ共通でご使用になれます。
※画面写真はすべてアーケード版のものです。あらかじめご了承ください。
◆インターネットで最新情報　SNKホームページ　http://www.neogeo.co.jp
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ◆SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00～PM5:00]※電話番号はお間違えなく。

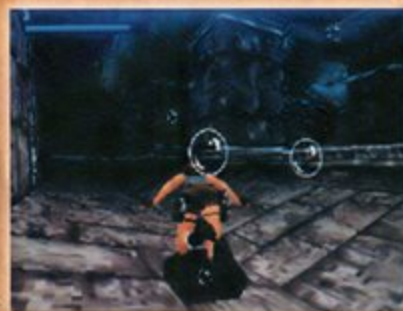
The Future Is Now
SNK
SEGASATURN
今度の戦場はセガサターン!!
セガサターン版「メタルスラッグ」、いよいよ発進！
METAL SLUG
METAL SLUG™
©SNK 1996
完全移植でセガサターンに登場!
来春
発売予定
乞うご期待!!
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガエンタープライゼスの商標であり、
SEGASATURN専用の周辺機器,ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
◆インターネットで最新情報　SNK ホームページ　http://www.neogeo.co.jp
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ◆SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00～PM5:00]※電話番号はお間違えなく。

Victor
全世界の冒

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスがSEGASATURN専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

セガサターン専用ソフト

険者たちへ・・・

TOMB RAIDERS

トゥームレイダース

世界の古代遺跡に眠る秘宝をめぐる冒険

プレイヤーは「インカに眠る秘宝を探す」依頼を受けたトレジャーハンター・レイラと共に危険な冒険に挑まなければならない

3D空間を自由自在に駆け抜ける爽快感

崖をよじ登り、水に潜り、時には決死のダイビングを試みる！レイラの多彩な動きはプレイヤーのコントロールに瞬時に反応する

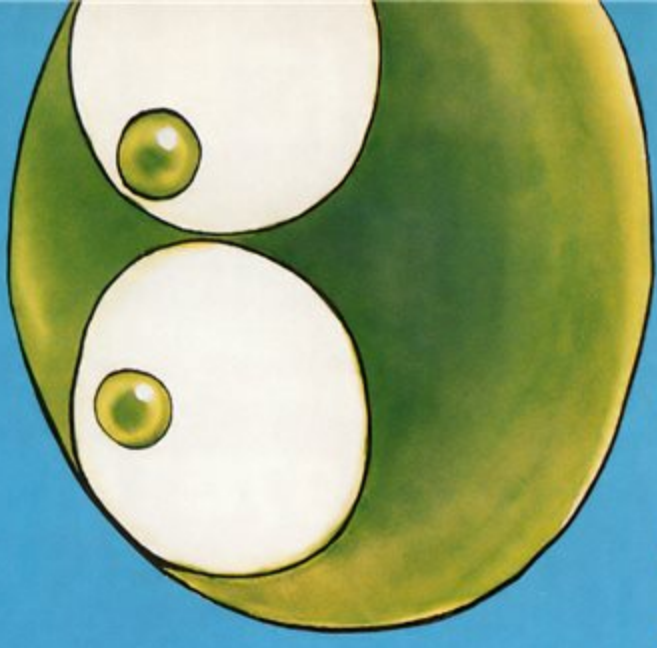
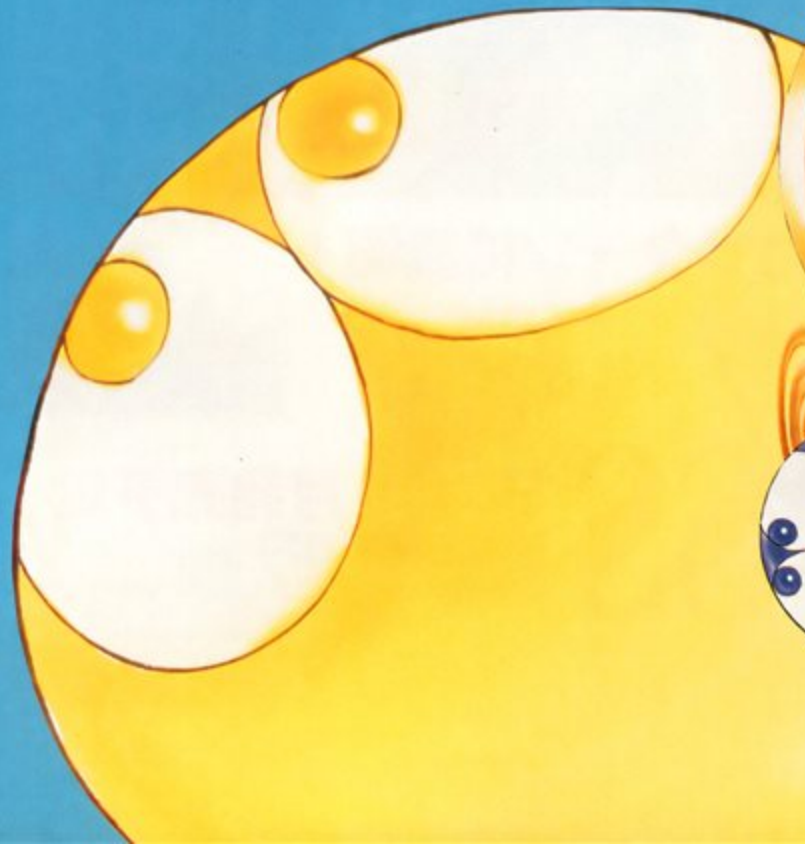
遺跡探検を疑似体験！

複雑なマップ、ドキッとするトラップと立体的な戦闘は従来のアクション・アドベンチャーゲームとはまったく異なる次元に高められている
さらに、多彩なカメラワークがプレイヤーの冒険を盛り上げる

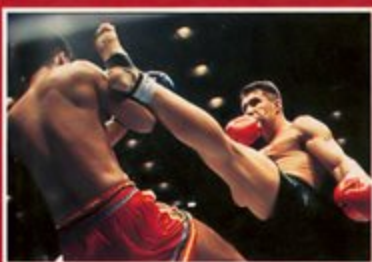
意外な真相・・・ 秘宝の秘密・・・ この旅の行方は・・・

'97年1月24日発売予定

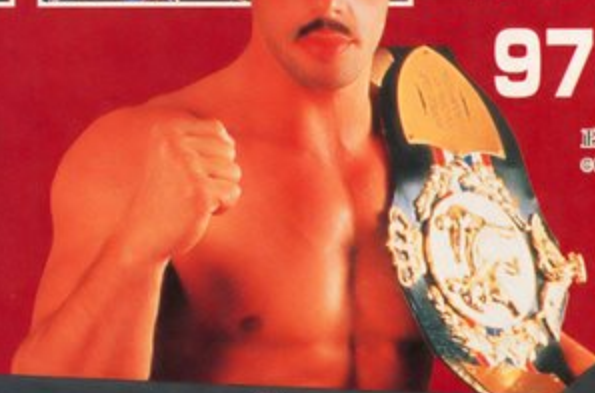
¥5,800(税抜)

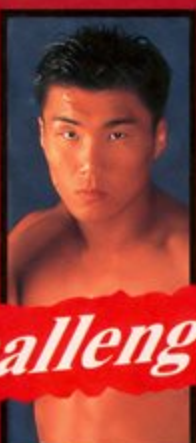
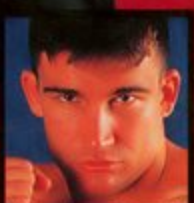
株式会社 ビクター インタラクティブ ソフトウエア
ビクター ソフト本部 〒150 東京都渋谷区渋谷2-16-1日石渋谷ビル10F TEL.03-3406-9133

SEGA SATURN
'97セガサターン
ぷよマスター大会
にっ！
のーみそコネコネ
COMPILE
URL:http://www.compile.co.jp/

To Be Continued.
ぷよぷよ通 2
Ⓒ COMPILE 1996

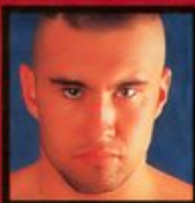
K-1のオールスターここに集結!!

- ■人気選手新規参戦
- ■AI育成モード大幅改良
- ■試合会場増加
- ■各キャラのモーション追加

97年1月発売予定

K-1

Fighting Illusion K-1 GRAND PRIX 翔

角田信朗　スタン・ザ・マン　金泰泳　マイケル・トンプソン

アンディ・フグ

ピーター・アーツ

アーネスト・ホースト

サム・グレコ

ジェロム・レ・バンナ

チャンプア・ゲッソンリット

マイク・ベルナルド

ムサシ

アーケード誌人気第2位の作品がセガサターンに登場！

WOLF FANG 空牙2001 ウルフファング

SS

97年1月発売予定

価格5,800円（税別）

TV、映画、ラジオ、コミック、CDで大人気!

SEGASATURN

初回限定特典
オリジナルドラマCD
が同梱!!

「怒涛の恋愛育成パニック」
「魎呼VS阿重霞
ゲームソフト購入バトル」
「♪ゲーム作る者よっといで」
の3話収録!

天地無用!
登校無用(とうこうむよう)
アニラジ コレクション

初回特典

■購入者の方にオリジナルB2ポスタープレゼント
*取扱全店で実施しているとは限りませんので、あらかじめご了承ください。

■天地無用!セル画を500名様にプレゼント
*アンケートハガキをお送りいただいた方の中から、抽選で500名様にセル画をプレゼントいたします。
尚、発表は商品の発送をもって代えさせていただきます。

1月17日発売予定
CD-ROM 3枚組　価格8,800円(税別)

株式会社エクシングエンタテイメント事業部　〒108東京都港区芝5-3-2芝第一ビル6F　TEL03-5443-1636(ユーザーサポート番号)
お問い合わせは月〜金曜日の13:00〜18:00でお願いします。

年賀状データや挿し絵、
セガや光栄のゲームキャラクターなど、
クリップアートはなんと400以上！
かっこいいカードを作ろう。

もちろん印刷は美しいカラー印刷。
高品質のプリンターはA4からはがきサイズまでOK、
連続給紙できるオートシートフィーダを標準装備。
しかも場所をとらないコンパクト設計。

メリークリスマス
あなたのもとに
たくさんの幸せが
届きますように！
今年は
ホワイト
クリスマスに
なるといいね

HAPPY BI
© SEGA 1996
お誕生日
おめでとう
光栄太郎

スキー旅行の御案内
待ちに待ったスキーの季節となりました。新しいウエアーを揃えた方や、今年こそはスノーボードに挑戦しよう！と張りきっている方もいるようです。そんな人たちのために今年もスキーツアーを企画しました。1泊2日の短い日程ですが、その間おもいっきり滑れるように近場の「苗場」を予定しています。今年は積雪量も例年より多いとの発表ですので、かなり期待できそうです。この冬はスキー三昧になりそうだという人も、忙しくてスキーどころではないという人も、このメンバーが一同に顔を合わせるのは久しぶりのことですので、是非参加して下さいね。皆さんにお会いできるのを楽しみにしています。

日時　12月24日
集合場所　東京駅
光栄太郎

かんたん操作・かんたんカラー印刷で、
クリスマスカードや年賀状づくりも楽々!!

きみのサターンがワープロに大変身！

キーボードがなくても、コントロールパッドを使って
テレビ画面上で文字入力や変換ができる
ソフトキーボード機能がついているから安心。
キーボード入力したい人は"セガサターンキーボード"を、
たくさん文章を保存したい人は
"セガサターンフロッピーディスクドライブ"
を接続して使うこともできる。

お礼の文章や時候のあいさつなど、よく使う文章が
自動的に作成できる便利な
インテリジェント文書作成機能付き。

SEGASATURN用

ワープロセット

好評発売中

セット内容	
	●セガサターン用ワープロ EGWORD（6,800円相当）
	●セガサターン用プリンタ BJC－210J（19,800円相当）
	●セガサターン用プリンタ・インタフェース（6,800円相当）

通常合価33,400円相当のところ **セット特別価格：29,800円**

※"セガサターンキーボード（メーカー希望小売価格：7,800円）""セガサターンフロッピーディスクドライブ（メーカー希望小売価格：9,800円）"は別売です。［発売元：（株）セガ・エンタープライゼス］
※セガサターン用ワープロ EGWORDの開発は（株）エルゴソフトです。

通信販売　お近くにお取扱い店がない場合、通信販売をご利用ください。全商品のお取扱いをいたします。お問い合わせは通信販売専用 0120−55−3594（ゴーゴーサンゴクシ）（月〜金10:00〜17:00 祝・祭日を除く）

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・TEL.045-561-1100（パソコン専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■価格には消費税は含まれておりません。■記載された社名及び製品名は、各社の登録商標または商標です。

株式会社光栄
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 TEL.045-561-6861代

小銭ふるふる両替パズル。

上から落ちてくる日本円硬貨を1円5枚で5円、5円2枚で10円の要領で並べて両替するニャ。うまく硬貨を並べて一発逆転の大連鎖で大勝利ニャ。

※画面は開発中のものです。

12月20日発売予定 セガサターン ¥5,800(税別)

1月10日発売予定 プレイステーション ¥5,800(税別)

ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント株式会社

一瞬先はオニ。

12.27
同時発売予定

［グリッド ランナー］

鬼から逃げまくり、旗を集めろ。鬼になったら、魔法を駆使して
相手をつかまえろ。シンプルなのに奥深い、異空間が舞台の
ハイパー鬼ごっこアクションゲーム。わずかなスキに魔がひそむ。

勝敗を決めるのはキミのカンと戦略だ。

対戦モードなら、さらにヒートアップ。

■PlayStation版 ●1〜2プレイヤー／パスワードコンティニュー●定価￥5,800(税別)
■SEGASATURN版 ●1〜2プレイヤー／メモリーバックアップ2●定価￥5,800(税別)

ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント株式会社

SEGA SATURN

伝説のGT-Rで路上を駆け抜けろ！

蘇る最速の系譜。

「ハコスカ」や「ケンメリ」など歴代のスカイラインGT-Rをはじめ、最新の180SXまで、NISSANが誇るスポーティーカーが堂々ラインナップ。実車データをもとに外観／内観はもちろん、ハンドリングやエンジン性能などを忠実に再現した本格的ドライブシミュレーション。

セガサターン
12月20日（金）発売予定
定価：6,200円（税抜）

初回プレス分のみ
S-20 エンジン特製キーホルダー付き
プレミアムパック
（プレミアムパックはなくなり次第終了させていただきます。）

日産のスポーティーカー8種類が登場。
スカイラインGT「ハコスカ」「ケンメリ」「R32」「R33」
フェアレディーZ「240ZG」「300ZX」
シルビア、180SX

世界を創り、冒険をする。
マップメイキングRPGここに登場!!

マップメイキング画面で自分の入手したパネルを並べよう。

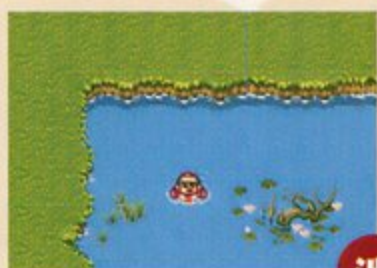
ゲームの特長

★君の思うままにステージを創ることができるステージクリアタイプのロールプレイングゲーム！
パネルティアは様々な地形のパネルによって構成される世界です。いろんな方法でパネルを手に入れて、君の好きな地形のステージを創っていきましょう。各ステージにはボスがいて、倒すとステージクリア。気軽にプレイできます。

★パネルの組み合わせによる様々な戦略性や謎解き
ボスのいる場所へ効率良くいけるようにパネルの種類や置き方を工夫したり、ある法則に基づいたパネルの置き方をすると妖精や宝箱が出現したり…。パネルティアには戦略や謎がいっぱい。パネルの置き方次第で、君だけの冒険物語を創ることができます。

自分で創ったマップを冒険できるぞ!

マップの一例

町

池

森

山場

戦闘!

特報!!
パネルティアストーリーを買って、冒険グッズを当てよう!!

デジタル冒険アイテム
プレゼントキャンペーン開催!!

「パネルティアストーリー」お買い上げの方から抽選で話題の各種冒険アイテムをプレゼントいたします。パッケージの中に入っているキャンペーンハガキに住所、氏名をご記入いただき、欲しい商品を選んで弊社当てに郵送してください。

A賞
ソニーコロンブス
GPX-5
5名様

B賞
カシオミスターG
MRG-100-7
30名様

C賞
アステル東京製PHS
300名様

※C賞応募の際は、新規加入料および月々の基本料金／通話料は自己負担となります。なお、アステル東京の通話サービスエリアをご理解の上、ご応募願います。PHSの写真は実物と異なる場合があります。

キャンペーン期間：平成9年2月発売日より平成9年5月25日消印まで有効

総勢数千人の大軍団を率いて、
全大陸制覇を目指せ!!
'97年3月
発売予定
もらってうれしい
プレゼントキャンペーン実施予定！

WARA² WARS

ワラワラウォーズ

激闘！大軍団バトル

話題沸騰!!

※画面は開発中のものです。

数千人の大軍団を自由に指揮できる。

最大100vs100以上の壮大な大軍団バトルが展開。

各軍団には強力無比な守護神がついている。

必殺の陣形を組んだ両軍が大激突。

カンタン!! **誰でも気軽にプレイできるシュミレーションゲーム**
複雑なコマンド入力や各種パラメータをできるだけ排除し、分かりやすく誰でも気軽にプレイできます。

ワラワラ!! **総勢数千人にもおよぶ大軍団**
自軍は、総勢なんと数千人規模の軍団動員が可能。プレイヤーはその大軍団を指揮し、各軍団の特性に応じた戦略を展開させます。

100vs100 **最大100対100以上の大軍団バトル**
戦闘モードにおいては、個性溢れるトリッキーなキャラクターたちが、必殺の陣形を形成して、リアルタイムで死闘を繰り広げます。

強力無比!! **各軍団に強力無比な守護神**
各軍団にそれぞれ固有の守護神が味方し、派手なビジュアルとともに登場。タイミングによっては、戦況が一変するほどの力があります。

インターネットホームページ http://www.shoeisha.co.jp/

株式会社 翔泳社
〒150 東京都渋谷区神宮前2-4-18 江柄子ビル4F
TEL 03-5411-5071 FAX 03-5411-5072

ドノヴァンに…
もう一度会いたい。

ファンキーシリーズ第二弾！セガのアーケードゲームを吉本がリメイク！！

FUNKY HEAD BOXERS

ファンキーヘッドボクサーズ

お笑い3Dポリゴンゲーム！

イケてるチャンプに早変わり！

世界ランキング2位
時速10kmの暴走機関車
トーマス矢部

VS

世界ランキング1位
猿人貴公子
モンキーバイソン岡村

YOSHIMOTO認定
Waki-aiai **B**utte-butarete **A**soboze

WBA世界ヘター級王座決定戦！！

リングもコケる、へなちょこ顔合わせ。大混戦に乞うご期待！

1997.1.10［FRI］発売開始　　定価 ¥5,800（税別）

お問い合わせ先／吉本興業株式会社マルチメディアプロデュース
（ユーザーサポート）TEL.075-211-1311／11:00〜16:00　月〜金（祝土日休）
ORIGINAL GAME © SEGA 1995 REPROGRAMMED GAME © 1997 Yoshimoto Kogyo Multimedia Produce

※画面写真は開発中のものです。

主催／吉本興業株式会社マルチメディアプロデュース
後援／株式会社セガ・エンタープライゼス
協力／ボヨヨンシステム株式会社
出場選手／トミーズ雅●ナインティナイン●ロンドンブーツ1号2号
●DonDokoDon●FUJIWARA●バッファロー吾郎
●チュパチャップス●へびいちご●ジャガー横田●その他

※笑いすぎによりプレイ不能となっても何度でも楽しめますのでご安心下さい。

GI完全制覇への道

キャンペーンその1

「ステークスウィナー」秋のGI大予想大会！

大好評につき、G1レースを追加。
まだ間に合う、優勝馬を予想して
オリジナルオッズカードを当てよう！

12/15　スプリンターズステークス
12/22　有馬記念　の2つのレースの
優勝馬を予想しよう。

各レース100名様
（有馬記念は200名様）
合計300名様に、
ステークスウイナーオリジナル
オッズカードプレゼント！

ハガキに優勝馬（馬名のみ）、
住所、氏名、年齢、電話番号を明
記の上下記宛先までご応募ください。
前日土曜日の消印有効です。
尚、インターネットホームページ
でも応募が可能です。

■宛先
〒102　東京都千代田区紀尾井町3-8
第2紀尾井町ビル
株式会社 ザウルス
「ステークスウイナー
G1予想大会」係

キャンペーンその2

超太っ腹！
初回プレス版限定、
特製「オリジナルジャンパー」
プレゼント。

商品内のアンケートハガキを送ると、
抽選で100名様にザウルスの特製
「オリジナルジャンパー」が当たる!
締切りは平成9年1月19日
（当日消印有効）です。

なんとサターン版・プレイステーション版のパスワードに互換性を持たせたことにより、それぞれの機種にしかいない繁殖馬で作った馬も持ち込むことが可能になった。それぞれにしかいない、48頭ずつ用意された繁殖牝馬・種牡馬で生産した繁殖馬をパスワードを使ってどちらの機種にも持ち込める！

※例えば、サターン版にしかいないメジロライアンとローラローラで作った繁殖馬やプレイステーション版にしかいないタヤスツヨシとヘブンリープライズで作った繁殖馬をどちらの機種にも持ち込み可能！

●価格5,800円(税別)

GIを制す史上最強馬を自分の手で創り出せ!

「他機種版にしかいない血統を持つ繁殖馬を持ち込める!!」

NOW ON SALE

■ザウルスからのお詫び　初回生産分にアンケートハガキが入っていない製品がありえます。その場合はパッケージのタスキを封筒に入れて応募して下さい。希望者にはタスキをお返しいたしますので、たくさんの応募をお待ちしております。

アイデア1つでゲームクリエイター！

家庭用3DCG競馬ゲーム「ステークスウイナー3」企画・アイデア募集!!
「競馬のことならまかしておけ」というあなたの企画・アイデアをどしどしご応募下さい。
（優秀作品には賞金あり。）制作スタッフも同時募集します。
詳細は（株）ザウルスホームページにアクセス!

イラスト：鈴木みそ

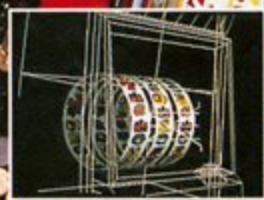
■発売元

株式会社エス・エヌ・ケイ　〒564　大阪府吹田市豊津町18-12
◆SNKテレフォンサービス　東京 03(5275)6200　大阪 06(339)0110 [AM9:00〜PM5:00]　◆インターネット　SNKホームページ http://www.neogeo.co.jp

■開発元

SAURUS

株式会社 ザウルス　〒102　東京都千代田区紀尾井町3-8　第2紀尾井町ビル
◆ザウルステレフォンサービス　TEL. 03(3222)1734　FAX. 03(3222)1728　◆インターネット　ザウルスホームページ http://www.saurus.co.jp/

セガサターン用ソフト　12月発売予定
実戦!
パチスロ必勝法!
4
実戦必勝法シリーズ
元祖
第11弾
プライベートホール体感!!
店舗設定機能により、自分だけのホールを!
●クランキーコンドル(ユニバーサル販売)
●フィフティーズ(サミー工業)
●アラジンマスターX(サミー工業)
CGフルレンダリングによるリアルグラフィック＆サウンド演出で、いつもの店の臨場感を手軽に体験。機種とホールの徹底分析で、実戦に勝つポイントがつかめる
★シミュレーションモード
ファン待望の最新機能！　1日分のプレイを10分で見れる高速オートプレイ搭載。リール速度の変更等、今までの機能・操作性をアップさせ、完全攻略を実現。
★トライアルモード
世界にひとつだけ、自分がつくったパチスロホールで思う存分プレイが楽しめる。開店・閉店時間や交換率等が自由に設定できるから、プレイヤーがいつも通っている店に条件を合わせて、攻略法を考えることも可能。
© SAMMY 1996　© UNIVERSAL SALES CO.,LTD
スーパーファミコン用ソフト
12月発売予定
厳選された2機種を搭載!
パチスロ攻略シミュレーションゲーム
実戦
パチスロ必勝法!
TWIN
ツイン
実戦必勝法シリーズ
元祖
第12弾
★ピンクパンサー
(山佐)
★クランキーコンドル
(ユニバーサル販売)
満足度…。
ここに極まる
スーパーファミコンは任天堂の商標です
© SAMMY 1996　© YAMASA　© UNIVERSAL SALES CO.,LTD　© 1996 United Artists Pictures Inc. Licensed by MGM/UA L&M. TM Used by Permission.
サミー
サミー工業株式会社
本社　〒170　東京都豊島区東池袋2−23−2
TEL.03−5950−3801

SEGA SATURN
爆破テロに立ち向かうために、
凄いヤツラがやってきた！
遂にあのアクションゲームがセガサターンに登場!!
近未来、凶悪な核テロリストの活動が激しさを増す時代
最強の対テロ特捜チームが結成、そして彼らに指令が下る
テロリストが占拠する高層ビル、空港などに進入して仕掛けられた
爆弾を処理し速やかに脱出せよ！
爆破までのタイムリッミットは、あとわずかだ！
2月14日発売予定　5,800円（税別）
ゲーム画面は開発中のものです。
ELEVATORACTION²
-RETURNS-
エレベーターアクション・エレベータアクションリターンズ
© VING 1997
Licensed from TAITO CORP
VING
ビング株式会社　東京
〒141 東京都品川区西五反田2-13-6 五反田ウィングビル3F
ユーザーサポート電話：☎ 03-3492-1079（土・日・祝日を除く13:00～17:00）

大槻ケンヂ SERIES 1

プロレスファイヤートーク!!

ファイヤープロレスリングで夢の試合をシミュレーション！

インディーズ系のプロレス団体が好きという筋肉少女帯のボーカル、大槻ケンヂ氏に登場いただき、プロレス、格闘技について、数回にわたって熱く語ってもらおう。

＊　　＊

――最近のプロレスを見て何か思うところはありますか？

大槻ケンヂ▼最近、そんなバカなあっていうカードが多いよね。高田対ブッチャー戦とか（笑）。佐山なんかタイガーマスクになって誰とでも戦ってるし、カブキや大黒天弁慶と戦って…オイオイって感じ（笑）。全日さえも鎖国を解きはじめたりして、テレビゲームの世界に近づいているわけですヨ。夢のカードがポンポン実現されちゃいますから、もうなんでもありでしょ、ココまできちゃえば（笑）！

――最近は、本当にテレビゲーム的な試合が実現されてますが、昔は団体間の交流も薄く、誰が一番強いのか、空想の中でカードを考えて、最強論を語りましたよね。

大槻▼昔はみんな、夢のカードを空想の中でシミュレーションしていたわけですよ。最近はそれが実現されて、逆にプロレス最強神話が崩れるカードまであるじゃないですか。ケンカをやらせればK・ナガサキといってたら、ジーン・フレジャーに一発でやられちゃって…。誰が強いのかホント、わからなくなってきて困っちゃうよな。

――テレビゲーム的な試合が次々と実現されていく今日この頃ですが、〝夢〟のカードっていうとどんな試合を思い浮かべます？

大槻▼何それっ！という試合がイイですね。プロレス最果ての最果て、夢が実現されていく中での、逆リアル・逆スリルの中に真実を見いだせるような試合…。とりあえず、馬場さん流しで（笑）、全日以外の選手と馬場さんの試合って、誰をぶつけても面白いですよ。馬場マジックの真価が問われる場所へと向かわせる。たとえば、馬場さんをパンクラスに入れたとする。それで、ホントに秒殺できるのか？（笑）　馬場さんのリアルとパンクラスのリアルが見えるでしょうね。馬場対バスルッテンなんか見たいですよねー。〝ショッパイの連れてきたなぁ…、いいんだろコイツ潰せば？〟とか言っちゃって、バンバンにやっちゃう。ルッテンがジャンプすると大ブーイングが起きて、ファンから〝馬場さんになんてコトするんだぁー〟とか言われて、〝Why？　何故なんだ？船木、オレは何故怒られるんだ？〟みたいな（笑）。それとも、馬場さんの蓄積されたスケール感の前に、間合いに入っていくこともできないで、河津落としから16文、掌底をバコバコくらって、ルッテン失神とか（笑）。〝これでお客さんが納得するなら、こんな闘いも、止むを得んな〟って、悠々と葉巻吸う馬場さんなんかも見たいですねー。夢を超えた世界というか…。

＊　　＊

こんなブッ飛んだ〝夢〟の試合も、『ファイヤープロレスリングS』を使えば演出可能！

これからは、頭の中で想像するだけじゃなく、実際に自分が想像する〝夢〟の試合をシミュレーションして楽しむ時代なのだ！

（本文中敬称省略）

▲ファイヤープロレスリングSを体験する大槻氏

大槻ケンヂ PROFILE

1966年2月6日、東京都出身。筋肉少女帯のボーカルとして活躍中。12月9日にアルバム「キラキラと輝くもの」発売。

私にも言わせて!!

青田典子さん

C.C.ガールズ

私の好きな選手は全日時代のブルーザ・ブローディーです。あの独特のパフォーマンスはいまでも鮮明に覚えています。なかでも印象に残っているのは、ジミー・スヌーカとのタッグで仲間割れを起こした試合です。それ以後、コンビは復活しませんでしたが、ターザンを思わせる姿と打たれ強さは、当時中学生だった私に、男の強さを教えてくれました。

あおた・のりこ●1967年10月7日・愛媛県生まれ。O型。本人主演のTVドラマ「KIRARA」が12月27日にビデオ化予定。

SONNET
COMPUTER ENTERTAINMENT

前作をさらに上まわるおもしろさ!
おまたせ、『ナイトゥルース』第2弾、
いよいよ登場です。

舞璃亜の見た夢から、この不思議な物語の幕は上がる…。
時空を超えて、ロンドンの街を舞台に起こる怪事件の数々、
切り裂きジャック、メアリーセレスト号事件、ファティマの奇跡…。
舞璃亜たち5人は、再び恐怖の渦に巻き込まれていってしまうのだった。

※写真は開発中の画面です。実際と異なる場合がありますのでご了承ください。

NIGHTRUTH
Explanation of the paranormal
"Maria"(マリア)

'96年12月20日発売予定! 予価5,800円(税別)

★プライベート・イベント開催!!

●と　き…'97年2月上旬予定　人気声優多数出演予定!!
●ところ…東京にて
■応募方法…P/S『ナイトゥルース"闇の扉"』、S/S『ナイトゥルース"Maria"』、『MAKING OF NIGHTRUTH 2』の帯についているバーコードを切り取って官製はがきに貼り応募してください。住所・氏名・年齢と、連絡先電話番号を必ずお書きください。
■応募締切…'97年1月8日
※当選の発表は、招待券の発送をもってかえさせていただきます。
尚、イベントのお電話でのお問い合わせは受け付けておりませんので、ご了承ください。

★インターネット ホームページ開設! http://www.sonnet.co.jp/

宮村優子　若本規夫
上田祐司　折笠　愛
氷上恭子　三石琴乃
かないみか　冬馬由美
緒方恵美　林原めぐみ他

"MAKING OF NIGHTRUTH 2"
VOICE SELECTION
NIGHTRUTH "Maria" の出演声優たちが
MPEGの超キレイな映像で出会える!
好評発売中! 価格2,480円(税別)

株式会社 ソネット・コンピュータエンタテイメント
〒169 東京都新宿区高田馬場4-6-6カスケード璃(タマ)2F TEL.03-5389-5120

勝つだけでなく、相手に勝たせる「戦略麻雀」が新しい！
接待麻雀初登場！

セガサターン用ソフト

プレイステーション用ソフト

今までは、ルールに凝ったり見せ方を工夫したり、実在の雀士が登場するソフトはありましたが、「勝つこと」がやはり目的でした。ところが実社会での麻雀はそれほど簡単ではありません。

私と麻雀しましょう。

ライオンレコード
歌手　有田内紀

いわゆる「接待麻雀」と呼ばれる麻雀です。接待麻雀の一番のポイントは「相手を気分良く勝たせること」です。といっても上手に、ばれないように振り込むのは、本当に麻雀が巧くなければできません。これはゴルフでも同じ事がいえるのは皆さんご存じですね。

特徴

❶初心者からプロ級の方まで幅広く楽しめる、ストーリーモード付き麻雀ソフトです。
❷サロンモードでは、個性豊かな30人の中から相手を自由に選んで多彩なプレイが楽しめます。
❸ストーリーモードでは、ただ勝つだけでなく相手の捨て牌や表情を読み時には振込むことも必要。情報収集と戦略で出世街道驀進の醍醐味が味わえます。
❹映画を観ているような、実写取込みのリアルなストーリー展開が気分を一層盛上げます。

セガサターン用ソフト 12.27 発売予定！

プレイステーション用ソフト 発売中！

企業戦士に夜はない…。

◆ストーリーモード

貴方は総合商社「一九商事」の平社員からスタートです。まずは、接待担当主任に昇進が条件。それにより社内の核となる営業の人物に気に入られ、数々の取引先の接待に成功し昇進を重ね ます。財界人から官僚、代議士ともコネクションを作ります。何処まで出世できるかは貴方の麻雀の力量にかかっています。また、情報収集も大切…案外失脚が！

酒井「この忙しいのに麻雀だとー、ろくなもんじゃねーばかやろー」

面子紹介

◆サロンモード

もちろん普通の麻雀もOK、メンツは登場人物30人から自由に選べます。

各￥5,800（税抜）

「出世麻雀大接待」ゲームであなたも海外接待のチャンスが！

セガサターン版、プレイステーション版「出世麻雀大接待」各ソフトのゲーム内で最高の接待ポイントを獲得し最も速く出世した方をセガサターン版、プレイステーション版から各1名様（合計2名様）をクアルンプールへご招待。JAL往復航空券及びホテル・ニッコー・クアラルンプール2泊3日の滞在をキングレコードスタッフが太っ腹大接待いたします。あなたもゲームで頑張れば、マレーシアで「呑む、買う、打つ?!」の大接待が待っています。

＊詳しくは、商品内の応募要項をご覧下さい。（応募時は必ず商品のオビにに付いている応募券を貼付して下さい。）

写真はホテル・ニッコー・クアラルンプールです。

発売元 KING RECORDS
マルチメディアソフト制作部

NATSUME
JALECO
▼謎の宇宙人剣士
マシャクーラ=ザキ
(声:山田美穂)
▼見習い魔法使い
アロア=ポルカ
(声:橘 ひかる)
▼地球防衛隊隊員
カヨ=タカミネ
(声:雪絵れな)
▼地球防衛隊隊員
マリア=西崎
(声:水沢 潤)
◀女子高生ミッチー
(声:松下美由紀)
▼マージャンの神様
ニーナ=ポロリーン
(声:芳野美樹)
メルヘン美少女のドリーム麻雀ゲーム登場!!
☆メルヘンタッチの美少女6人が大活躍!
☆初心者でもわかりやすい親切システム!
☆カラオケモードやオリジナル雀卓で楽しさ2倍!
☆オートツモ機能も搭載!
☆人気声優陣を起用!
☆キャラクター原画データ付き!
うさぎ娘
ぴょんぴょんキャルルちゃん▶
(声:倉田雅世)
ぴょんぴょんキャルルのまあじゃんひより
© 1996 NATSUME/NATSU SYSTEM
メルヘンタッチのキャラクターが麻雀!? そんなミスマッチが新鮮な、新感覚のドリーム麻雀ゲームが登場しました。オートツモ機能搭載、カラオケをはじめオマケも充実!人気声優も起用してお楽しみ度もますますアップしました。ドリーム麻雀ワールドに、あなたもとっぷりつかってしまうかも!?
'96年12月20日発売予定!!
希望小売価格5,800円(税別)
SEGASATURN
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

'96 WINTER BAZAR

96.11.29～

FIGHTERS MEGAMiX

12月21日発売予定
全国のブルートで予約受付中!!

12月22日～25日期間限定
冬季限定Xmas BOX
ただいま予約受付中
いまなら、
クリスマス・ナイツ付いてます。

12月20日～
12月25日の期間中

- バーチャロン
- バーチャコップ2
- エナミーゼロ
- FIGHTERS MEGAMiX

の中から好きなソフト1点を購入すると先着50名様にサラ・ブライアント ポートレートプレゼント

※数量限定のため、お一人さま一部に限らせていただきます。

96ウインターバザール

店頭でもらえる応募ハガキでプレゼント

MDコンポ 1名
MDウォークマン 1名
CDディスクマン 3名
ウォークマン 5名

新作予約キャンペーン実施中！

96.11.15～96.12.31の期間中にご応募いただいた方の中から抽選で3名様にプレゼント。

SONY MD-CD エムディオ

今年も一年 ありがとう

ブルートXmasセール 開催中

クリスマス・ラッピング
無料にて承ります。

TVゲームのお求めは、お近くのブルートで。

札幌営業所 011-815-2363
札幌市 MC doing 南郷 店 011-861-6001
札幌市 ひばりヶ丘 店 011-893-8363
札幌市 西岡 店 011-854-4244
札幌市 美園 店 011-815-1686
札幌市 新琴似 店 011-764-3661
虻田郡 倶知安 店 0136-22-6710
岩内郡 岩内 店 0135-63-0255
釧路市 芦野 店 0154-38-3510
釧路市 桜ヶ岡 店 0154-91-1123
根室市 根室 店 01532-3-3438
山越郡 八雲 店 01376-8-2865
深川市 深川 店 0164-23-4777
帯広市 西20条 店 0155-36-4501
帯広市 弥生通 店 0155-25-7152
稚内市 稚内 店 0162-23-2547
富良野市 富良野 店 0167-22-2625
北見市 北見 店 0157-36-8580
網走郡 美幌 店 01527-3-6171
網走市 網走 店 0152-44-0788
紋別郡 遠軽 店 01584-2-3002
紋別市 紋別 店 01582-4-1772
仙台営業所 022-252-7702
仙台市 鷺ヶ森 店 022-276-8833
仙台市 南光台 店 022-252-7701
仙台市 宮町 店 022-215-4420
仙台市 市名坂 店 022-373-6339
大館市 大館片山 店 0186-49-7011
秋田市 秋田山王 店 0188-66-2810
福島市 福島ｺﾙﾄﾞｸﾞﾘﾃﾞ 店 0245-53-4115
東京営業所 03-3542-6491
江戸川区 船堀 店 03-3674-7488
江戸川区 葛西 店 03-3869-4553
江東区 砂町 店 03-5683-2896
杉並区 MC高円寺駅 店 03-3223-4572
世田谷区 尾山台 店 03-3704-2166
足立区 関原 店 03-3848-3464
足立区 青井 店 03-3886-0949
板橋区 MC高島平 店 03-3559-3290
豊島区 東長崎 店 03-5996-0671
練馬区 中村橋 店 03-3825-3255
豊栄市 豊栄 店 025-388-7915
つくば市 花室 店 0298-57-6617
つくば市 吾妻 店 0298-50-3612
水戸市 笠原 店 0292-44-1813
水戸市 見川 店 0292-51-6900
水戸市 茨大前 店 0292-28-2322
土浦市 真鍋 店 0298-21-9332
那珂郡 那珂町 店 029-295-5913
日立市 多賀 店 0294-38-3708
川口市 西川口 店 048-258-5277
大宮市 七里 店 048-686-9502
横浜市 二俣川 店 045-362-0070
横浜市 戸塚 店 045-865-3175
横浜市 日吉 店 045-563-2884
横浜市 荏田 店 045-942-3060
横浜市 すみれが丘 店 045-910-1407
横浜市 六ツ川 店 045-743-1790
川崎市 さつき橋 店 044-211-7333
浦安市 浦安堀江 店 0473-54-8919
佐倉市 臼井 店 043-462-7272
市川市 行徳 店 0473-56-2979
松戸市 根本 店 0473-69-5205
松戸市 八柱 店 0473-89-3641
成田市 成田ニュータウン 店 0476-26-8406
船橋市 中山 店 0473-36-3312
柏市 柏東 店 0471-64-5454
八街市 八街 店 043-442-4311
流山市 南流山 店 0471-50-3755
宇都宮市 みどり野 店 0286-53-5454
宇都宮市 清住 店 0286-21-2768
宇都宮市 石井 店 0286-60-7351
名古屋営業所 052-991-7083
名古屋市 浄心 店 052-523-3189
名古屋市 茶屋ヶ坂 店 052-722-7285
名古屋市 高畑 店 052-362-9239
名古屋市 中島新町 店 052-353-4939
名古屋市 八熊 店 052-321-8839
名古屋市 MC黒川 店 052-916-4446
名古屋市 名東富ヶ丘 店 052-772-7557
名古屋市 みどりほら貝 店 052-877-7557
名古屋市 鳴海 店 052-892-8890
安城市 安城 店 0566-75-2851
尾張旭市 三郷 店 0561-52-3065
羽島郡 岐南 店 058-245-5222
羽島市 岐阜羽島 店 0583-91-0032
各務原市 各務原 店 0583-71-7900
一志郡 一志 店 05929-3-5724
四日市市 川越 店 0593-65-0887
津市 栗真 店 0592-33-3863
沼津市 沼津香貫 店 0559-33-1340
沼津市 沼津原 店 0559-66-0792
沼津市 沼津 店 0559-24-8657
沼津市 沼津駅北 店 0559-24-0358
榛原郡 相良 店 0548-52-6655
清水市 大坪 店 0543-46-1991
静岡市 安西 店 054-272-3791
島田市 初倉 店 0547-38-3763
藤枝市 藤枝 店 054-636-5522
富士宮市 富士宮 店 0544-22-5282
富士市 昭和通り 店 0545-51-5604
富士市 岳南テンパ 店 0545-52-1536
静岡市 川合 店 054-264-0635
静岡市 静岡南口 店 054-288-8518
大阪営業所 06-945-4028
大阪市 千林 店 06-956-3332
大阪市 小路 店 06-758-7157
大阪市 巽 店 06-756-5675
大阪市 千船 店 06-477-5860
大阪市 放出東 店 06-969-3340
大阪市 野江内代 店 06-923-6177
大阪市 毛馬 店 06-923-5913
大阪市 今里 店 06-973-8572
大阪市 菅原 店 06-327-9993
大阪市 豊里 店 06-327-7333
大阪市 平野上町 店 06-793-5641
大阪市 塚本 店 06-309-7999
大阪市 西中島 店 06-309-2242
伊丹市 中野北 店 0727-82-9700
茨木市 穂積 店 0726-23-9377
高石市 浜寺 店 0722-65-8178
高槻市 高槻栄町 店 0726-96-4011
高槻市 春日 店 0726-76-0336
堺市 堺東 店 0722-24-6462
寝屋川市 寝屋川駅前 店 0720-27-8366
寝屋川市 香里 店 0720-31-2057
吹田市 吹田 店 06-338-9337
吹田市 五月ヶ丘 店 06-876-6471
大東市 平野屋 店 0720-71-9768
池田市 五月山 店 0727-51-4245
八尾市 近鉄八尾 店 0729-24-7060
豊中市 MC江坂 店 06-336-2665
豊中市 服部 店 06-866-3913
枚方市 枚方中宮 店 0720-49-6357
枚方市 楠葉 店 0720-51-6278
箕面市 牧落 店 0727-23-9804
箕面市 小野原 店 0727-30-6860
門真市 門真月出町 店 06-903-4437
門真市 巣本 店 0720-81-3778
和泉市 北信太駅前 店 0725-46-6248
東大阪市 布施 店 06-784-1365
東大阪市 瓢箪山 店 0729-86-6659
伊丹市 車塚 店 0727-72-8916
伊丹市 新伊丹 店 0727-70-5663
加古川市 西加古川 店 0794-21-9395
加古川市 東加古川 店 0794-25-8099
神戸市 鷹取 店 078-734-5822
神戸市 伊川谷 店 078-975-8735
神戸市 春日野道 店 078-261-2708
神戸市 長田 店 078-691-5069
神戸市 六甲 店 078-841-6431
西宮市 甲子園口 店 0798-66-3058
西宮市 鳴尾 店 0798-47-9685
多紀郡 丹南 店 0795-94-4620
尼崎市 尼崎大物 店 06-401-9730
尼崎市 出屋敷 店 06-418-4833
尼崎市 西大島 店 06-417-0314
宝塚市 小林 店 0797-74-0800
明石市 魚住 店 078-947-0715
姫路市 姫路白浜 店 0792-47-2127
京都市 西院 店 075-312-7861
京都市 堀川五条 店 075-821-8461
京都市 百万遍 店 075-702-8221
京都市 京都千本 店 075-415-3071
京都市 九条新千本 店 075-691-9031
京都市 伏見竹田 店 075-645-4381
京都市 北大路 店 075-411-1961
宇治市 宇治伊勢田 店 0774-44-0019
京都市 桂 店 075-394-4901
船井郡 園部 店 0771-62-0777
舞鶴市 西舞鶴 店 0773-77-1741
守山市 守山駅前 店 0775-83-5128
大津市 ﾋﾞｯｸﾞﾊﾞﾝ大津駅前 店 0775-25-3821
奈良市 柏木 店 0742-34-0733
奈良市 京終 店 0742-61-3799
倉敷市 西栄町 店 0864-44-1435
津山市 津山駅前 店 0868-24-6393
広島営業所 082-925-0466
広島市 海田 店 082-822-4448
広島市 安古市 店 082-878-7513
広島市 祇園 店 082-871-0268
広島市 高陽 店 082-845-2346
広島市 可部 店 082-815-5626
広島市 MC五日市 店 082-922-5569
広島市 HB五日市 店 0829-21-5040
広島市 八幡 店 0829-27-4709
広島市 MC井口 店 082-278-4222
広島市 新横川 店 082-232-6901
広島市 己斐 店 082-273-0886
広島市 庚午 店 082-273-8286
広島市 舟入 店 082-295-8870
広島市 千田町 店 082-245-8655
広島市 土橋 店 082-292-3383
広島市 HB中央通 店 082-504-6100
広島市 戸坂 店 082-220-1965
広島市 宇品 店 082-255-2347
広島市 仁保 店 082-288-3456
安芸郡 熊野 店 082-854-0499
安芸郡 府中 店 082-287-3755
呉市 広本町 店 0823-74-3270
呉市 焼山 店 0823-33-5651
呉市 呉駅前 店 0823-26-7545
呉市 呉 店 0823-25-8241
佐伯郡 安芸佐伯 店 0823-57-6347
三原市 皆実 店 0848-67-6377
三次市 三次 店 0824-64-2691
深安郡 神辺 店 0849-63-3795
大竹市 大竹 店 08275-2-2777
東広島市 土与丸 店 0824-22-9526
東広島市 八本松 店 0824-27-0685
東広島市 高屋 店 0824-34-6181
東広島市 西条中央 店 0824-23-9533
東広島市 東広島 店 0824-22-0586
廿日市 宮内 店 0829-38-5313
福山市 福山蔵王 店 0849-45-6866
福山市 福山野上 店 0849-25-8240
宇部市 宇部梶返 店 0836-31-5536
宇部市 宇部明貞 店 0836-31-8872
下松市 下松 店 0833-41-5309
岩国市 MC新南岩国 店 0827-34-0033
吉敷郡 山口小郡 店 08397-3-5505
光市 光 店 0833-71-0322
小野田市 小野田中央 店 0836-84-6637
新南陽市 政所 店 0834-63-9977
長門市 長門 店 0837-22-6521
徳山市 遠石 店 0834-22-6707
徳山市 大内 店 0834-29-2091
防府市 防府西 店 0835-38-6068
柳井市 柳井南 店 0820-23-5622
山口市 上山口 店 0839-24-8234
山口市 湯田 店 0839-20-6311
下関市 唐戸 店 0832-33-2264
下関市 彦島 店 0832-67-7425
出雲市 MC出雲北 店 0853-20-0808
四国営業所 0896-23-7933
松山市 城山 店 089-935-8577
松山市 松山駅前 店 0899-21-5001
松山市 朝生田 店 0899-31-1532
松山市 久米 店 0899-70-5330
松山市 平和通 店 0899-27-6627
松山市 余戸 店 0899-72-7650
伊予市 伊予 店 089-982-7838
伊予三島市 伊予三島 店 0896-24-5496
今治市 今治南 店 0898-23-5033
今治市 今治常盤 店 0898-33-4313
新居浜市 新居浜泉川 店 0897-66-1089
新居浜市 新居浜 店 0897-36-5253
西条市 愛媛西条 店 0897-53-5977
川之江市 川之江 店 0896-56-8834
東予市 東予 店 0898-64-5331
伊予郡 松前 店 0899-85-1117
伊予郡 砥部 店 0899-57-6663
宇摩郡 土居 店 0896-74-1091
高松市 栗林 店 0878-68-9210
高松市 香西 店 0878-81-4950
高松市 木太 店 0878-34-3856
観音寺市 観音寺 店 0875-24-3311
丸亀市 丸亀 店 0877-25-5361
高知市 旭町 店 0888-20-1718
高知市 若草 店 0888-40-3708
高知市 中久万 店 0888-71-7001
安芸市 土佐安芸 店 08873-4-3688
徳島市 徳島タクト 店 0886-32-7321
阿南市 阿南ウィル2 店 0884-23-4487

12/20 MC大州 店

小松島市 小松島中田 店 08853-2-9748
板野郡 丸大ﾍﾞﾋﾞｰｾﾝﾀｰ 店 0886-96-3403
麻植郡 鴨島 店 0883-22-2625
名西郡 徳島石井 店 0886-74-9501
福岡営業所 092-624-1533
福岡市 MC飯倉 店 092-864-2635
福岡市 七隈 店 092-865-7010
福岡市 長尾 店 092-865-2792
福岡市 高砂 店 092-526-7440
福岡市 舞松原 店 092-681-8798
福岡市 県庁前 店 092-632-2608
福岡市 荒戸 店 092-716-4735
福岡市 麦野 店 092-575-4232
福岡市 高宮 店 092-541-8007
福岡市 檜原 店 092-561-3978
福岡市 西新 店 092-845-1024
福岡市 百年橋 店 092-523-6718
粕屋郡 長者原 店 092-938-1164
粕屋郡 志免 店 092-936-6926
粕屋郡 HB福岡空港前 店 092-624-1530
春日市 春日原 店 092-592-0958
筑紫野市 二日市 店 092-922-5100
筑紫郡 那珂川 店 092-954-1447
前原市 前原 店 092-323-1853
北九州市 徳力 店 093-964-2905
北九州市 引野 店 093-621-0570
北九州市 折尾 店 093-603-3191
飯塚市 飯塚 店 0948-24-4714
直方市 直方 店 09492-4-6689
宗像市 赤間 店 0940-35-1077
宗像郡 MC東福間 店 0940-42-5900
久留米市 千本杉 店 0942-44-2435
久留米市 小頭町 店 0942-38-3508
久留米市 久留米 店 0942-34-8050
中間市 中間 店 093-245-7511
行橋市 行橋安川通 店 09302-5-7693
小郡市 小郡駅前 店 0942-73-1571
八女市 八女 店 09432-4-2406
大牟田市 通町 店 0944-55-5339
田川市 田川伊田駅 店 0947-45-1289
佐賀市 神野 店 0952-33-2226
佐賀市 本庄 店 0952-22-6466
佐賀市 南部バイパス 店 0952-25-9872
伊万里市 伊万里駅前 店 0955-22-8741
鹿島市 鹿島 店 09546-2-3337
北九州市 引野 店 093-621-0570
北九州市 折尾 店 093-603-3191
飯塚市 飯塚 店 0948-24-4714
直方市 直方 店 09492-4-6689
宗像市 赤間 店 0940-35-1077
宗像郡 MC東福間 店 0940-42-5900
久留米市 千本杉 店 0942-44-2435
久留米市 小頭町 店 0942-38-3508
久留米市 久留米 店 0942-34-8050
中間市 中間 店 093-245-7511
行橋市 行橋安川通 店 09302-5-7693
小郡市 小郡駅前 店 0942-73-1571
八女市 八女 店 09432-4-2406
大牟田市 通町 店 0944-55-5339
田川市 田川伊田駅 店 0947-45-1289
佐賀市 神野 店 0952-33-2226
佐賀市 本庄 店 0952-22-6466
佐賀市 南部バイパス 店 0952-25-9872
伊万里市 伊万里駅前 店 0955-22-8741
鹿島市 鹿島 店 09546-2-3337
鳥栖市 鳥栖 店 0942-85-1571
唐津市 唐津 店 0955-74-6188
長崎市 新大工 店 0958-22-9956
長崎市 岩屋橋 店 0958-43-4430
南松浦郡 有川 店 0959-42-3597
大分市 敷戸 店 0975-67-1839
大分市 今津留 店 0975-53-1671
大分市 南大分 店 0975-44-3090
大分市 明野 店 0975-51-2999
大分市 大在 店 0975-92-7400
大分市 鶴崎 店 0975-23-1575
大分市 大分駅前 店 0975-37-8877
別府市 別府 店 0977-23-3280
別府市 鶴見 店 0977-26-5712
佐伯市 佐伯駅前 店 0972-23-1900
中津市 中津 店 0979-24-7323
熊本市 浄行寺 店 096-344-5693
熊本市 県庁四角 店 096-385-0812
熊本市 八王寺 店 096-379-4531
熊本市 上熊本 店 096-351-9018
熊本市 田崎 店 096-355-3664
菊池市 菊池 店 0968-24-4597
荒尾市 荒尾 店 0968-62-0695
八代市 旭中央 店 0965-33-8882
宮崎市 浮ノ城 店 0985-32-6378
八代市 旭中央 店 0965-33-8882
宮崎市 浮ノ城 店 0985-32-6378
鹿児島市 鴨池 店 0992-51-0059
串木野市 串木野 店 0996-32-4564
沖縄営業所 0988-86-4877
那覇市 MC小禄 店 098-857-2010
那覇市 MC松山 店 098-863-9544
那覇市 儀保 店 098-884-8793
那覇市 大道 店 098-887-5308
那覇市 寄宮十字路 店 098-831-6655
沖縄市 胡屋 店 098-934-6904
浦添市 城間 店 098-875-3543
宜野湾市 我如古 店 098-898-8833
糸満市 潮平 店 098-995-2022
具志川市 具志川 店 098-972-4560
名護市 名護十字路 店 098-054-1550

省略MC：マルチメディア コンビニエンス ブルート
HB：ハイパーブルート

おかげさまで、
ゲームショップ
ブルートは
来年10周年。

Innocence, Beauty, Insanity…

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガエンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器,ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
※画面写真は開発中のものです。
恋愛体験・しみゅれーしょんADV
CAN CAN Bunny
きゃんきゃん バニー
きゃんきゃんバニー
プルミエール2
恋愛アドベンチャー 12月20日発売! 2枚組(ソフトときゃんバニCDカレンダー) 7,500円
通信販売のお知らせ 取り扱っているお店が近くにない時は通信販売をご利用ください。
お申し込みから3日以内に宅急便でご送付致しますので、お受け取りの際に送料・税込で8,755円お支払いください。尚、原則としてご返品はできませんのでご了承ください。
申し込み・問い合わせは
通販部☎ 03-5722-9977
受付時間 月~金 10:00~5:00まで
KID
Kindle Imagine Develop
株式会社キッド 〒153東京都目黒区中目黒1-8-1
中目黒I・Tビル1F
ユーザーサポート 03-5722-6289
キッドホームページアドレス http://www.kid-game.com
★ソフトの中に入っているアンケートハガキを送ってくれた方の中から抽選で、この広告と同じデザインのオリジナルポスターを毎週100名様にプレゼント!! 締切は平成9年3月31日(火)当日消印有効です。

推奨年齢
年齢制限
18才以上
SEGA SATURN
ちょっぴり大人の恋、しませんか?
セガサターンソフト
きゃんきゃんバニー
プルミエール
サンキュー版
定価3,900円(12月13日発売!!)
18才未満の方は購入できません。
商品の内容は一切変更されていません。
SEGA SATURN
KID
きゃんきゃんバニー
プルミエール
©㈱アイデス/カクテル・ソフト/㈱キッド1996

Game Programmer
ゲームプログラマー募集要項
■職種　①SFXプログラマー
②システムプログラマー
■仕事内容
①ゲーム上の特殊な画面効果や演出方面を中心に開発します。
②ゲームのシステム部分、およびシステム周りのツール類を中心に開発します。
■資格　・C言語、又はそれに相当する高級言語を扱える方。
・①学歴・実務経験不問。②開発経験者のみ。
■優遇対象
・Windows、コンシューマでプログラミング経験のある方。
・自分が作った特殊な画面効果を人に見せるのが何よりも好きな方。
・ユーザインタフェースでゲームの面白さが決まると信じて疑わない方。
・「普通」が「苦痛」に感じ、「斬新」を「快感」に感じる方。
・くだらないと思える事でついつい朝日を見てしまった経験の多い方。
・その他、能力・経験・前給などを考慮し当社規定により優遇。
■プログラマー必要資料
開発経験者は、携わった作品名を記載して下さい。
実務経験の無い方は、ご自分で制作された作品(技術力がある程度わかるもの)を、ソースプログラム込みで、FD(あるいは適当なメディア)にて郵送して下さい。
自分にしかできないこと
今はまだ荒削りかもしれない…だけどクリエイティブな意欲と向上心だけは、
何者にも負けていない。『自分にしかできないこと』、
それを模索し探求する人に、私たちは常時、門を開いています。
応募方法　履歴書・職務経歴書(写貼)、必要資料(各募集要項に記載)を下記住所宛に、希望する職種を封書に明記して送付して下さい。おってこちらからご連絡さしあげます。履歴(職務経歴)書・作品不返。
〒166 東京都杉並区梅里1-7-7 新高円寺ツインビル1F
株式会社エルフ[プログラマー／CGデザイナー]募集係まで
株式会社エルフ● パソコン・コンシューマゲームの企画・制作・販売 代表作『同級生』『ドラゴンナイト』シリーズ他　現在パソコン版『この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO』、およびサターン版『下級生』、鋭意開発中!
お問い合わせ● ご不明な点は、担当・佐川(サガワ)までお気軽にお問い合わせ下さい。
TEL.03-5377-0011(代)
CGデザイナー募集要項
■職種
①CGデザイナー
②3次元CGデザイナー
■仕事内容
①自社製および市販のグラフィックエディターなどを使用し、ゲーム原画の描画・編集。
②シリコングラフィックス社製ワークステーションを使用し、3次元グラフィックの開発。
■資格
・イラストやデザイン、CGに興味があり、実際に描いたことのある人。
・①学歴・実務経験不問。②開発経験者のみ。
■優遇対象・SGI社製ワークステーションでのCG開発経験者。
・Mac、Windows上でのCG開発経験者。
・何らかのゲーム制作にたずさわった方。
・その他、能力・経験・前給などを考慮し、当社規定により優遇。
■CGデザイナー必要資料
・ご自分で制作された作品(技術力やセンスがある程度わかるイラスト原画のコピー、あるいはCGデータ)を郵送して下さい。開発経験者は携わった作品名を記載して下さい。
CG Designer
elf
株式会社 エ・ル・フ
〒166 東京都杉並区梅里1-7-7 新高円寺ツインビル1F　TEL.03-5377-0011
社名及び製品名は各社の商標または登録商標です。

凶暴が、
クセになって、
止まらなくて、
笑っちゃう。

過激で爽快なシューティングゲーム。

BLOOD FACTORY
ブラッドファクトリー

その6人にとっては、撃つことが生きることだった。極悪非道の看守ファブが支配する、最果ての惑星ラルフにあるファクトリー刑務所。そこに投獄された気性の荒い6人が、大胆な脱獄を企てた。凶暴な彼らにとって、脱獄とは「武器を手に前進する」こと以外考えられなかった。――ブラッドファクトリー。それは、弾丸の嵐を巻き起こす、過激なシューティングゲーム。撃って撃って、撃ちまくり、各種アイテムを奪いながら突き進め。脱出した者だけが、自由という勝利を得られる。
◎3Dを駆使した立体感あふれるスクロール。銃口からの炎と黒煙が怪しくも美しい、ハイクオリティグラフィクス。◎プレイヤーは、強烈な個性をもつ6人のキャラクターから選択。使用する武器もまた個性的。◎2人同時プレイ可能。

◎セガサターン版、好評発売中
◎標準価格5,800円(税別)
◎プレイステーション版、好評発売中

Interplay
BY GAMERS. FOR GAMERS.™

「サイベリア」
セガサターン版
プレイステーション版
好評発売中

発売元 **株式会社インタープレイ**
〒150 東京都渋谷区広尾5-6-6 広尾プラザ6F
カスタマーサポート：03-5421-3815
http://www.interplay.com/japan/
販売元 エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社

※18才以上推奨 ※株式会社インタープレイでは、アルバイトを随時募集しております。詳細につきましては、上記カスタマーサポートまでTELにてお問い合わせ下さい。

1996 winter FIVE POINT FAIR

予約でもらえる。5ポイント集めて当たる。ファイブポイントフェア

これはうれしいWチャンス!!

予約・購入プレゼント実施中!!

新作全ソフト
予約受付中
お申し込みはお早めに！

チャンス1 ソフト予約で、もれなくもらえる！

カタログに掲載されている新作ソフトを予約すれば、下記の賞品いずれか1点をもれなくプレゼントします。※プレゼント賞品はハード別になっています。

プレイステーションソフトご予約の方に

「ソウルエッジ」ポストカード
(3枚セット)
©1995 1996 NAMCO LIMITED

「ロックマン8」ペーパークリップ
(6個セット)
© CAPCOM CO., LTD.

セガサターンソフトご予約の方に

「エネミー・ゼロ」ポストカード
(3枚セット)
©1996 WARP INC.

「電脳戦機バーチャロン」ペーパークリップ(6個セット)
© SEGA ENTERPRISES,LTD.1995,1996

NINTENDO 64 スーパーファミコンソフトご予約の方に

ゼンマイ人形 トコトコマリオ
©1996 Nintendo

「桃太郎電鉄HAPPY」ジグソーパズル
©1996 HUDSON SOFT

チャンス2 5ポイント集めれば、抽選で当たる！

ソフトまたはハードを予約・購入してくれた方にはポイントカードを進呈。
ソフトまたはハードの予約や購入などでポイントを5点集めよう！抽選で「JTB10万円分の旅行券(10名様)」か、「リーボック・シューズ(500名様)」が当たります。

●JTB10万円分の旅行券

10名様

●リーボック・シューズ

合計500名様

Reebok

※ReebokとⓇはリーボックインターナショナル社の登録商標です。

ポイントカード

〈プレゼントポイント〉

- ●3ポイント／ハードの購入　プレイステーション、セガサターン、NINTENDO64、スーパーファミコン
- ●2ポイント／推奨ソフト1本購入ごと
  - PS：アークザラッドⅡ、レイジレーサー、ソウルエッジ、ロックマン8
  - N64：マリオカート64、ワンダープロジェクトJ2
  - SS：エネミー・ゼロ、電脳戦機バーチャロン、バーチャコップ2
  - SF：ドラゴンクエストⅢ、ドンキーコング3、桃太郎電鉄HAPPY
- ●1ポイント／すべてのソフト予約または上記以外のソフト購入1本ごと

※但し、中古ソフトは対象外とさせていただきます。

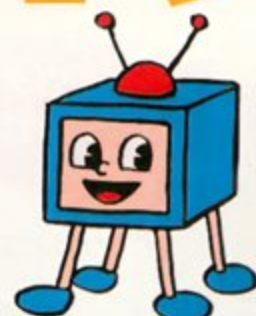
■5ポイント集まったら、カードにお名前、ご住所、電話番号、希望商品などをご記入のうえ、店頭の応募箱にご投函ください。■当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。■「リーボック・シューズ」をご希望の方は、上記の5種類の中からお好きな靴を1足お選びください。なお、お申し込みにあたってはサイズをご明記ください。

※キャンペーン期間中でも予約を終了する場合がありますので、あらかじめご了承ください。※賞品のプレゼントについては数に限りがあります。キャンペーン期間中でも品切れになり次第、終了する場合もあります。※賞品が品切れの場合は別の賞品になる場合もあります。※掲載の賞品については実際のものと一部、異なる場合があります。※詳しくは、TVパニックの店頭でおたずねください。

ゲームいっぱい。いいこといっぱい。

(株)明響社 〒560 大阪府豊中市本町5-5-35
TEL06-846-3589

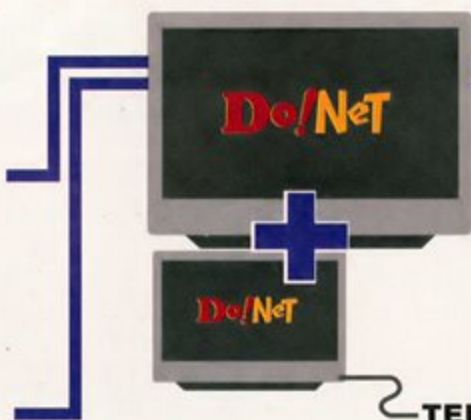
ビギナーのためのインターネットお楽しみマガジン

ドゥ! ネット Do! NeT

定価:580円
(税込み)

97年期待のアイドル50人のEメールアドレス大公開!

ドドーンと読者に大プレゼント

- ●インターネットで××したい
- ●テレビでぶいぶいインターネット
- ●徹底解剖「ザウルスで、ごザウルス」
- ●セガのホームページ完ペキ探索

(株)三栄書房 東京都新宿区北新宿4-8-16 TEL03-3364-3811 FAX03-3368-1733

キャスト

キィマ：白鳥　由里
（ぼくの地球を守って　坂口亜梨子役）

タロン：檜山　修之
（幽遊白書　飛影役）

エプイ：徳丸　完
（銀河英雄伝説　バエッタ役）

ラムイ：石森　建幸
（ナンとジョー先生　ペイジ役）

ヤ　ム：山野井　仁
（WOW WOW［グーフィー］ウィリー役）

沼の老人・魔：長嶝　高士
（銀河戦国英雄伝ライ　李福役）

アスニク・ペールゥ：川村　万梨阿
（美少女戦士セーラームーンS　ユージアル役）

ヘラル：橘　ひかり

ナレーター：有馬　瑞香

初回プレスだけの特典!!
書き下ろしイラストデータプレゼント

伝説は甦る!!

プラネットブルート神話

赤い角笛

都築和彦 CG画集
CD-ROM 2枚組

■Macintosh 動作環境
本　体：Macintosh LCII 以降（PowerMac 対応）
システムソフトウェア：漢字Talk7.5 以上
メモリ：8MB以上の空メモリ
ディスプレイ：640×480ドット（13インチ）
3万2千色以上を表示可能なもの
（フルカラー推奨）
CD-ROMドライブ：倍速以上で読み出し可能なもの

■Windows 動作環境
本　体：i486、33MHz以上のCPU
システムソフトウェア：Microsoft Windows 95、NT、3.1*
または上記のOSに上位互換のあるもの
ディスプレイ：640×480ドット／ハイカラー（3万2千色）
以上を表示可能なもの（フルカラー対応）
（ディスプレイドライバーは最新のものにして下さい）
サウンドボード：8Bit、22KHzのPCMサウンドが再生可能なもの
CD-ROMドライブ：倍速以上で読み出し可能なもの
その他：マウス、ヘッドフォンまたはアンプ内蔵のスピーカー
＊Windows 3.1のみ256色での表示になります。

CGイラストレーターで有名な **都築和彦のCG画集「赤い角笛」** をディジタル画集としてCD-ROM化しました。書籍版の90点にも及ぶオリジナルのフルカラー画集をすべてディジタルデータで集録し、**今回CD-ROM版のみの書き下ろしCG** も特別に収録。またイラストに沿ったバックストーリーを **「ぼくの地球を守って 坂口亜梨子」役の白鳥由里、「幽遊白書　飛影」役の檜山修之** を初めとする人気声優陣を起用し、壮大なオーケストラをバックに120分を越える **超大作ラジオドラマ** を収録しました。今までのCD-ROM画集にないボリュームをお届けするために、**CD-ROM2枚組** に仕上がっています。

開発：
COCOS
コンピューターコンサルタント株式会社
〒532 大阪市淀川区木川東4丁目16-20（ココスビル）
Tel. (06)390-4525 Fax. (06)390-4500

販売：
ソフトバンク株式会社

©1996 VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE INC.
ORIGINAL GAME GINGHAM SOFT
SEGASATURN
Illustrator Chickenhead
PACK-IN-VIDEO
VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE
はいぱぁセキュリティーズS
12月27日発売予定！ 価格6,800円（税別）
ハマる美少女ポリス育成ゲーム登場！
硬派なエリア攻略要素に、軟派な着せ替え要素も充実。
おまけにギャグ派なカードバトルも搭載して、只今登場！
豊嶋真千子
城ノ内天香
皆口裕子
三ツ沢優雅
吉田古奈美
琴吹あやめ
久川綾
小山田流花
平松晶子
神条可憐
永島由子
森野小鳥
撮影：高山浩数
その他、個性派声優陣が大熱演！
●小説版『はいぱぁセキュリティーズ』ワニブックスより1月8日発売予定！
●学研『アニメディア』12月号別冊『カードゲッター』でマンガ掲載中！
●FM東京でラジオドラマ化、ポニーキャニオンよりドラマCD発売予定！
株式会社 ビクター インタラクティブ ソフトウエア
パック イン ソフト本部
〒107 東京都南青山3-17-14 中山ビル6F
TEL.03-3796-6812（土・日・休日を除く10:00〜17:00）
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器,ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
Windows®95版も発売予定！

サクラ大戦 原画&設定資料集

サクラ大戦のすべてをここに集結した、豪華絢爛太正浪漫本！

帝撃・花組隊員はもちろん、黒之巣会からメカものまで、未公開の設定資料を多数掲載。
豪華スタッフのインタビュー有り、知る人ぞ知る関連グッズを紹介。
さらに、世界に二つとない真宮寺さくらの“きもの&袴セット”をはじめ、盛りだくさんのプレゼントも用意。

好評発売中　定価二、〇〇〇円

貴殿ニ 特殊任務ヲ 命ズル。
本書ヲ 必読サレタシ。

サクラ大戦 原画&設定資料集

帝国華撃団・花組隊長必携之書

レッドカンパニー完全監修

貴殿ニ 特殊任務ヲ 命ズル。本書ヲ 必読サレタシ。

SOFTBANK BOOKS

【弐大付録】
描き下ろしポスター
& この本だけの
花組・戦闘コスチューム型紙

近日発売

SEGA SATURN MAGAZINE責任編集

サクラ大戦 帝劇シークレットファイル

定価1,480円

ゲームには入りきらなかった大量・莫大なキャラクター・メカの設定&CGをCD-ROMに一挙収録!!

サターン(要フォトCDオペレーター)，パソコン(Mac&Windows)対応

キャラゲー・アニメファン必携!!
宇宙撫子(コスモビューティー)への道 虎の巻

12月中旬発売

牧野竜一氏描き下ろしイラスト多数掲載
「天地無用!」「エルハザード」の林宏樹氏他スタッフインタビュー
人気声優インタビュー
原寸大あかりちゃん立て看板プレゼント
あかりちゃんTシャツプレゼント
牧野氏イラスト+声優さんサイン色紙プレゼント
★豪華特典てんこもり!!

定価1,600円　B5判・96ページ

SOFT BANK ソフトバンク株式会社/出版事業部

定価は税込です。
お近くの書店でお求めください。

北海道・東北地区

北海道　タワーレコード 札幌ＰＩＶＯＴ店
北海道　ディスクポート 旭川店
北海道　ミツノ楽器 月寒店
青森　トミー 五戸店
青森　トミー 根城店
青森　トミー 八戸店
青森　トミー 三沢店
青森　模型倶楽部
岩手　ファミコンショップジョニー 青山店
岩手　ファミコンショップジョニー 大通店
岩手　ファミコンショップジョニー 緑ヶ丘店
岩手　ファミコンショップジョニー 南店
岩手　ファミコンショップジョニー 宮古店
宮城　シータショップ 仙台店
宮城　シーガル 石巻店
山形　シーガル 東根店
宮城　シーガル 名取店
山形　ニッテ・ブックバーン 寒河江店
山形　ファミコンプラザ宝島 鶴岡本店
山形　ファミコンプラザ宝島 新形店
山形　ファミコンプラザ宝島 酒田店

関東地区

東京　ＡＶＤＥＰＯＴギンセイ 高砂店
東京　ＦＫⅡ 武蔵小山店
東京　シータショップ 小金井店
東京　シータショップ 大泉店
東京　シータショップ 中野店
東京　新宿ＴＳＵＴＡＹＡ
東京　新星堂 目黒店
東京　新星堂 大森店
東京　すみや 羽村店
東京　タワーレコード 池袋店
東京　タワーレコード 吉祥寺店
東京　タワーレコード 渋谷店ＧＡＭＥ
東京　タワーレコード 新宿ルミネ店
東京　Ｔ'Ｓ倶楽部
東京　トライアンフ 明大前店
東京　ファミコンハウス 小岩駅前店
東京　ファミザウルス 北千住店
東京　フォノＭＭＰ ３号店
東京　マックスエンタティメント
東京　ＭＵＳＩＣＩＮＮすみや 八王子越野店
東京　ＭＵＳＩＣＩＮＮすみや 成瀬店
東京　ＭＵＳＩＣＩＮＮすみや 河辺店
東京　山野楽器 調布パルコ店
東京　山野楽器 ビュータラビット
東京　山野楽器 サンロード店
神奈川　シータショップ 厚木店
神奈川　シータショップ 戸塚店
神奈川　シータショップ 希望ヶ丘店
神奈川　シータショップ 藤沢店
神奈川　シータショップ 溝ノ口店
神奈川　新星堂 上大岡店
神奈川　新星堂 三ツ境ライフ店
神奈川　すみや 伊勢原店
神奈川　すみや 相模原千代田店
神奈川　すみや 平塚山下店
神奈川　すみや 藤沢湘南ライフタウン店
神奈川　すみや 横須賀佐原店
神奈川　トップボーイ 武蔵小杉店
神奈川　トップボーイ 元住吉店
神奈川　中村屋 伊勢原店
神奈川　ファミコンプラザジェイズ
神奈川　ファミザウルス 秦野店
神奈川　ミュージック・イン 大船笠間店
神奈川　ミュージック・イン 厚木文化会館前店
神奈川　ミュージック・イン 深沢店
神奈川　ミュージック・イン 上永谷店
神奈川　ＭＵＳＩＣＩＮＮ 小田原なるだ店
神奈川　ＭＵＳＩＣＩＮＮすみや 秦野店
神奈川　ＭＵＳＩＣＩＮＮ 城山店ＫＺＲ
神奈川　ＭＵＳＩＣＩＮＮ 茅ヶ崎店
神奈川　ＭＵＳＩＣＩＮＮ 平塚中原店
神奈川　ＭＵＳＩＣＩＮＮ 藤沢六会店
千葉　ＡＶＤＥＰＯＴギンセイ 増尾店
千葉　ギンセイ 稲毛店
千葉　ギンセイ 常盤平店
千葉　ギンセイ スカイプラザ店
千葉　ギンセイ 千葉ニュータウン店
千葉　ギンセイ 流山店
千葉　ギンセイ 成田店
千葉　シータショップ 松戸店
千葉　すみや 市原東五所店
千葉　すみや 木更津桜町店

<関東地区>
千葉　ＭＵＳＩＣＩＮＮすみや 君津店
千葉　プラネット
千葉　山野楽器 新浦安店
埼玉　アサヒヤ
埼玉　ギンセイ 三郷店
埼玉　シータショップ 志木店
埼玉　シータショップ 上尾店
埼玉　シータショップ 川越店
埼玉　すみや 東越谷店
埼玉　ＭＵＳＩＣＩＮＮ 久喜店
埼玉　ＭＵＳＩＣＩＮＮ 朝霞店
埼玉　ＭＵＳＩＣＩＮＮ すみや東川口店
埼玉　ＭＵＳＩＣＩＮＮ 浦和三室店
埼玉　ヤマギワ 大宮店
埼玉　山野楽器 川口そごう店
埼玉　りんでんばぅむ
栃木　すみや 西那須野店
栃木　すみや 宇都宮戸祭店
栃木　すみや 鹿沼ＵＫＲ店
栃木　ＭＵＳＩＣＩＮＮ つくば店
栃木　ＭＵＳＩＣＩＮＮ 谷和原ＢＹＲ
栃木　ミュージックインすみや 矢板ＵＫＲ店
茨城　すみや 竜ヶ崎店
茨城　ミュージックインすみや 石岡ＢＳＲ店
茨城　ＭＵＳＩＣＩＮＮ 総和ＢＷＲ
群馬　あなはら 大間々店
群馬　あなはら 新田店
群馬　ＭＵＳＩＣＩＮＮ 群馬町店
山梨　おもちゃのイチノヤ

東海・信越・北陸地区

長野　デジタルプレイス 長野
長野　デジタルプレイス 長野北
長野　ニッテ・ブックバーン 大町店
新潟　えっぐＭＡＮ 石山店
新潟　えっぐＭＡＮ 柏崎店
新潟　えっぐＭＡＮ 空港通り店
新潟　えっぐＭＡＮ 鳥屋野店
新潟　ツモリレコード店
新潟　ミュージックショップタダヤ アコーレ店
富山　ＧＲＯＯＶＥ！ 富山堀川店
富山　フクロヤ楽器 上飯野店
富山　フクロヤ 二口店
福井　松木屋ミュージックファクトリー 大宮店
岐阜　ジョイハナツルヤ
岐阜　トマト長良店
岐阜　ハリウッド美濃加茂店
岐阜　ハリウッド 西可児店
岐阜　バローキッズクラブチャオ 恵那店
岐阜　バローキッズクラブチャオ 明智店
岐阜　バローキッズクラブチャオ 善師店
岐阜　バローキッズクラブチャオ 養老店
岐阜　バローキッズクラブチャオ 領下店

<東海・信越・北陸地区>
静岡　ミュージックイン 浜松佐鳴台店
静岡　ミュージックイン 浜松高台店
静岡　ＭＵＳＩＣＩＮＮ 磐田店
静岡　ＭＵＳＩＣＩＮＮすみや 袋井店
静岡　ＭＵＳＩＣＩＮＮすみや 御殿場店
愛知　映楽堂 上飯田店
愛知　栄電社ディスクステーション 植田店
愛知　栄電社ディスクステーション 岡崎店
愛知　おとわや かりがね店
愛知　おもちゃの宝島 港店
愛知　おもちゃの街ピーター
愛知　グループ本店
愛知　ＧＲＯＯＶＥ！ 高蔵寺店
愛知　ＧＲＯＯＶＥ！ メディア名張店
愛知　少年クラブ
愛知　すみや 豊田高橋店
愛知　ドリームランド 本店
愛知　ドリームランド 豊明店
愛知　ドリームランド パルネス店
愛知　ファミコンプラザ 安城店
愛知　ファミコンショップコア
愛知　ファミコンミュージアム
愛知　ＭＵＳＩＣＩＮＮすみや 安城店
愛知　ＭＵＳＩＣＩＮＮすみや 豊橋南店

<東海・信越・北陸地区>
岐阜　ファミコンヴィーナス 柳津店
岐阜　ファミコンヴィーナス 大垣店
静岡　イケヤ 湖西店
静岡　イケヤ 文楽館 可美店
静岡　ＧＲＯＯＶＥ！ 高丘店
静岡　Ｋ２ 島田店
静岡　Ｋ２ 焼津店
静岡　ゲームショップばる 曲金店
静岡　すみや 清水春日店
静岡　すみや 大仁店ソフト館
静岡　すみや 浜松宮竹店
静岡　すみや 藤枝瀬戸新屋店
静岡　すみや 本店
静岡　すみや 沼津バイパス店
静岡　すみや ミュージックイン伊東店
静岡　すみや 焼津登呂田店
静岡　ドリーム 韮山店
静岡　ファミコンランド 磐田店
静岡　ファミコンランド 掛川店
静岡　ファミコンランド 佐鳴台店
静岡　ファミコンランド 高丘店
静岡　ファミコンランド 高林店
静岡　ファミコンランド 豊田店
静岡　ファミコンランド 豊橋店
静岡　ファミコンランド 浜北店
静岡　ファミコンランド 原島店
静岡　ファミコンランド 袋井店
静岡　ファミコンランド 本郷店
静岡　ブックバーン 郡上八幡店
静岡　ミュージックインすみや 函南店

<東海・信越・北陸地区>
愛知　ＭＵＳＩＣＩＮＮ 刈谷店ＩＫＲ
愛知　ポニーランドＧＡＭＥＣｉｔｙ
愛知　ホビーショップつぼい
愛知　桃太郎 ちりゅう店
愛知　ヤマギワ メルサ店
愛知　ヤマギワ メディアパーク店
愛知　ヤマト楽器店 精文館店
三重　ゲームの王様
三重　Ｓａｍ Ｇｏｏｄｙ 四日市店
三重　白揚
三重　ファミコンランド ＹＯＵＭＯＲＥ

近畿地区

京都　イーグル
京都　オカモト
京都　ＪＥＵＧＩＡ 宇治大久保店
京都　たかちゃん桂
京都　西中商会
京都　ニュータイプ 梅津店
京都　ニュータイプ 常盤店
京都　ニュータイプ 大将軍店
京都　ニュータイプ 花園店
京都　ハイパーニュータイプ 西院店
京都　白鳥レコード
京都　ワルツ堂 大久保店
大阪　アマセトーイ
大阪　オズ 服部店
大阪　ガリバー 豊南店
大阪　ギャングスター 招堤店
大阪　ギャングスター 藤井寺店
大阪　ギャングスター 古川橋店
大阪　チャドラン 深井店
大阪　タワーレコード 梅田店
大阪　ＴＳＵＴＡＹＡ 東香里店
大阪　蔦屋書店 ベルパルレ国道１号線店
大阪　ＴＯＫＩＯ 長瀬店
大阪　ＴＯＫＩＯ なんばウォーク店
大阪　トップボーイ 関大駅前店
大阪　ハーツランド
大阪　フジランド 京橋店
大阪　フジランド 塚本店
大阪　フジランド 豊中店
大阪　フジランド あべのベルタ店
大阪　ＢｏｏｋＢｏｘ
大阪　ブルート 堺東店
大阪　メークフレンドなかよしナインモール九条店
兵庫　おもちゃのキタオ
兵庫　ＴＳＵＴＡＹＡ 津島モール店
兵庫　ＴＳＵＴＡＹＡ 道意店
兵庫　ＴＳＵＴＡＹＡＲＥＣＯＲＤＳ 三ツ境店
兵庫　ＴＯＫＩＯ つかしん店
兵庫　ヴィレックス
和歌山　おもちゃのまるよし
和歌山　キャッツアイ 串本店
和歌山　ゲームフリーク 岩出店

中国・四国・九州地区

鳥取　ブックセンターコスモ 岩吉店
鳥取　ブックセンターコスモ 吉方店
岡山　ＴＳＵＴＡＹＡ 清輝橋店
岡山　パパラギ
岡山　ブックセンターコスモ 津山店
広島　赤田芳文堂
広島　音響堂呉 イズミ店
広島　ゲーム・ポピンズ 三原店
広島　タワーレコード 広島店
広島　ＢｏｏｋＢｏｘ
徳島　ファミコン＆パソコン ギャオス
宮崎　西村本店
鹿児島　十字屋
鹿児島　十字屋クロス店
宮崎　西村 ガーディニア店
宮崎　西村 小林店
宮崎　西村 延岡店
宮崎　西村 本店
宮崎　西村 宮交シティ
福岡　新星堂 久留米店
福岡　タワーレコード 小倉店
福岡　山野楽器福岡 イムズ店

初回限定!! 別冊攻略ガイドブック付
Disc World ディスクワールド
超長編ファンタジーアドベンチャー
セガサターン専用ソフト

日本列島を「？」が覆う日。

Disc World™ ディスクワールド

超長編ファンタジーアドベンチャー

おまけ付き 攻略ガイド 初回プレス版のみ オールカラー

セガサターン専用アドベンチャーゲーム

本日発売！

価格　5,800円（税別）

お求めは上記のお店で。

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

株式会社 メディアエンターテイメント
〒142　東京都品川区戸越 5-4-3 DN五反田南ビル 4F
メディアホットライン 03-3788-6160　祝日を除く、月・水・金の14:30〜17:00 ※郵便物によるご質問には、お答えできません。

AQUAZONE™
DESKTOP LIFE

事実（シミュレーション）は小説（ゲーム）より喜なり

TVモニタを水槽に変える、AQUAZONE™
本物さながらのNEXT LEVELシミュレーションは
熱帯魚という生命たちとの、リアルで濃い関係・・・。

新しい魚、水草、アクセサリー、そして背景の追加で「AQUAZONE™」の楽しさを倍増させる、
5枚の“オプションディスクシリーズ”登場！

12月20日発売予定／標準価格 各2,000円
※一部発表のあった発売日に変更がありました。ご了承下さい。

～オプションディスク発売記念キャンペーン～ 97年2月22日まで
魚を集めてパワーメモリー・オリジナルマグカップを当てよう。
3枚以上購入した方に、オリジナルマグカップを抽選で30名様にプレゼント
5枚以上購入した方に、パワーメモリーを抽選で30名様にプレゼント

オプションディスクは、AQUAZONE™本体に、魚やアイテムを追加するためのデータディスクです。
魚1種類にアクセサリーや、水草、背景や薬、餌などがいくつかついています。
※オプションディスクはAQUAZONE™本体がないと使用できません。

熱帯魚の飼育シミュレーション「AQUAZONE™」5,800円にて好評発売中！

コナミで学び、コナミで創る。KCEスクール。

Konami Computer Entertainment

願書受付中

神戸本校　名古屋校　札幌校　横浜校　大阪校　六本木校　東京校

いまゲームは、ＣＰＵパワー、グラフィック、サウンド、プログラミング、ストーリー、演出、脚本・・・・すべての面において、高度に進化しています。これからの時代のゲーム開発は、今まで以上に高度な技術力と創作力を持った優秀な若いクリエイターが活躍する時代なのです。コナミは優秀なクリエイターを自ら育成し、ゲーム業界に貢献したいと考えています。自らもゲームを開発するコナミが、その現場の開発ノウハウを注入し、本当のクリエイターを育成する、それが「ＫＣＥスクール」です。

（ＫＣＥスクールは Konami Computer Entertainment School の略称です。）

■学校概要

・ゲーム開発理論、基礎技術を習得し、さらに現場の開発スタッフの直接指導による開発実習を通じてプロを養成します。スクールは２年間です。
・スクール卒業生は、コナミグループへの入社試験が免除されます。また成績優秀者には初任給優遇制度が適用されます。
・全国各地（札幌校、東京校、六本木校、横浜校、名古屋校、大阪校、神戸本校）で学習し、そのまま各地区のコナミ開発各社への地元就職が可能です。
・最新設備の機材を揃え、自由に使用できるコンピュータルームも完備しています。
・個人指導などのカウンセリングを充実させ、個人の適性に配慮した指導を行います。
・「ゲームプログラミング」「ＣＧデザイン」「グラフィックデザイン」「キャラクターデザイン」「サウンドクリエイター」「ゲームＯＳ」の各課程が準備されています。
・希望により「家庭用ゲーム機コース」と「業務用ゲーム機コース」の選択が可能です。
・学生援護、育英制度が完備しています。

■入学希望者は、官製葉書に下記事項を記入のうえ、資料を請求ください。
資料請求の締め切りは１月１０日です。

（記載事項）
1.入学希望者の氏名（フリガナ）
2.入学希望者の住所（フリガナ）
3.入学希望者の電話番号
4.入学希望者の年齢
5.入学希望者の在学学校名
（または最終の出身校名）
6.入学希望者の職業
（現在、社会人の方のみ）

（資料請求先）
〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1 KCEスクール入学事務局

■入学試験概要

・一次試験　筆記試験（学力考査、適性考査）
・二次試験　面接、オーディション（実技適性）
※一次試験は２月１７日および３月１０日、各地で実施されます。

KONAMI

GAME ARTS

SEGA SATURN

おまけ満載！
もりだくさんの内容！

だいな♥あいらん 予告編

なんと！

予告編と本編で
竹本グッズがもらえる
Wキャンペーン実施
（詳しくは店頭でみてね）。

この特別予告編では主人公の"えみり"と"あんじぇ"が物語の舞台である「恐竜使いの学校」と「南の島」を紹介してくれるぞ!!

●おはなし

数年前、アイスランドの地下空洞で探検隊が恐竜を発見！
南の島へ連れていったら、大増殖してしまいました。
なぜか恐竜達は音楽で操れるので、『恐竜使い』という
職業ができ、さらにはその養成学校が誕生しました。
その学校に、このお話しの主人公"えみり"と双子の妹"あんじぇ"
が、りっぱな恐竜使いになるために入学してきましたが・・・。

- ●予告編オリジナルアニメーションを約10分収録！
- ●マニュアルには竹本 泉 先生描き下ろしコミックを掲載！
- ●画面上で見られる設定資料集、カラーイラスト、さらには「だいな あいらん」本編のオープニングテーマを先行収録！

12月27日(金)発売
価格2,300円(税別)

※予告編はゲームではありません。

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

株式会社ゲーム アーツ
〒171東京都豊島区南池袋2-9-9 第一池袋ホワイトビル7F
TEL.03-3984-1136（平日10:00～17:00）
URL.http://www.gamearts.co.jp/

イカれた地球のイカした奴(イワン)

スティールコサックパワースーツを駆り近未来の地球を救え!!

KRAZY IVAN

YOU PLAY KRAZY IVAN, A RUSSIAN SOLDIER WITH A CRAZY MISSION! SO LEAP INTO YOUR FORTY FOOT POWER SUIT AND GET READY TO RIOT.
EQUIPPED WITH AN OUTRAGEOUS ARMORY OF WEAPONS RANGING FROM 30MM GUNS TO THE GROUND BREAKING TSUNAMI EARTHQUAKE GENERATOR,
YOU'LL BE MORE THAN PREPARED FOR THE KRAZIEST ALL-OUT BLASTING EXPERIENCE THIS SIDE OF THE FUTURE!

スティール・コサック・パワースーツ

クレイジーイワン

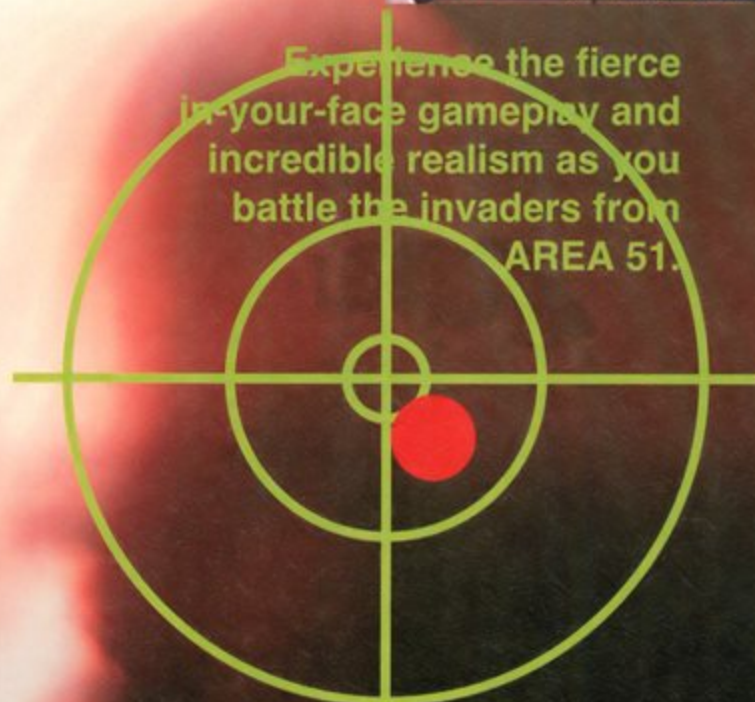
12月13日発売予定

標準価格5.800円(税抜)

発売元: ソフトバンク株式会社 マルチメディア局
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 TEL.03-5642-8117 / FAX.03-5641-3426

'97年1月下旬
発売予定
5,800円(税別)

暴かれる異星人(エイリアン)との闘争の謎

Experience the fierce in-your-face gameplay and incredible realism as you battle the invaders from AREA 51.

Feel the thrill and intensity of the full-motion, non-stop shooting action while you advance through its unknown areas and fire away at anyone and anything that gets in your way.

Williams Entertainment Inc.

企画：ソフトバンク株式会社
販売：ゲームバンク株式会社
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ユーザーサポート Tel：03-5642-8146
その他お問い合わせTel：03-5642-8117

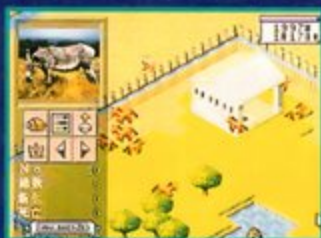
世界一の動物園をつくろう。

シミュレーションズー

FUN
QUALITY
REALITY
SIMULATIONZOO
World's Greatest Zoo

©1997 C&E / SOFT BANK

あの頃、連れていってもらった場所(ところ)

子供の頃、憧れていた動物園。動物園に連れていってもらうのが本当に楽しみだった。
そしてその運営をキミの手に委ねる。キミに任されるのは、廃園寸前の動物園。新しく動物を買ったり、園内を整理したり、
エサのバランスを考えたりやることはいっぱい。園長さんの仕事は大変なのだ！
キミの手で動物園を救い、みんなが憧れるような動物園を作ってほしい！

SOFT BANK 企画: ソフトバンク株式会社　発売: ゲームバンク株式会社
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 TEL.03-5642-8117 / FAX.03-5641-1228

1月下旬発売予定
標準価格5,800円（税抜）

CONTENTS

セガサターンマガジン
1996年12月27日号 Vol.22

SEGASATURN PRESS!

表紙CG作製：WARP CGデザイナー 宮崎朋浩

カバーデザイン：村田雅英(Stone Age)

GAME INDEX

クイリエイターとユーザーを結んだ
デジタルサーカス

11月9日の横浜と福岡を皮切りに、全国8カ所で開催された「セガサターン デジタルサーカス」は、12月1日の東京・恵比寿ガーデンホールと大阪・梅田ステラホールでフィナーレを迎えた。最終日となったこの日も、人気最新タイトルに一足早く触れたいというサターンユーザーはもちろん、ボリショイサーカスを見ようと家族連れなどが多数訪れた。中でも完成したばかりのXBAND対応版を使い、東京と大阪を電話回線で結んで行われた「電脳戦機バーチャロン」東西対決は、会場の熱気が高まる熱戦となった。

来場者はタッチ&トライコーナーで最新作に挑戦。1日の東京には「天下魔境 第四の黙示録」で企画・監修を担当した広井王子氏が登場。ボリショイサーカス団によるパフォーマンスも展開された。

通信対戦版「バーチャロン」も登場

会場でお披露目されたXBAND通信対戦専用版「電脳戦機バーチャロン FOR SEGANET」(写真の画面はNTTのテレビ会議システムと併用)が12月31日に発売決定。モデム接続状態の通信対戦しかプレイできないが、フル画面対戦を楽しむならこれしかない! しかも、機体を216通りのオリジナルカラーに変更可能という専用オプション付きだ。価格は「メディアカードパック」が100度数のメディアカード付きで2,800円。モデムとセットの「モデムパック」(15,800円)も限定出荷される。

アメフトでセガがあのソニーを破り初優勝!

11月30日に横浜スタジアムで行われたアメリカンフットボールの1リーグ秋季リーグ戦での優勝決定戦、セガ・サンダーボルトがソニー・ソニッドステートを16対14で破り、初優勝を飾った。

序盤から押し気味で試合を進めたセガは、一度は8対8の同点に追いつかれたものの、前半終了間際に追加点を取り、終盤のソニーの反撃を6点に押さえ、接戦をものにした。特に、当日はセガのディフェンスが大健闘。これで、セガは、春季リーグに続き、対ソニー戦2連勝となる。今度は、本業の覇権を争う戦いでも同様の活躍を見せてもらおう。

横浜スタジアムは妙に盛り上がった。16対14で試合は大接戦。次はどちらが勝つのだろうか?

今回初優勝を飾ったセガ・サンダーボルトの面々。宿敵ソニーを破り、満面の笑顔!?

テクノソフトのオリジナル音楽CDを6,000名に

6月の「HYPER RIVERTHION」を皮切りに、6本の熱いシューティングをサターンに提供してくれたテクノソフトが、ソフトパッケージのバーコードを下記の組み合わせで送ると、オリジナル音楽CDが合計6,000名に当たる「シューティング・ラッシュキャンペーン」を実施中。DISK-Aは1次が12月末、そして2次が2月17日締め切り。DISK-2は2月17日締め切りだ(消印有効)。

あて先は〒859-32 佐世保市勝海町165-1 ㈱テクノソフト「A」または「B」係。

DISC-A

「サンダーフォース ゴールドパック1」と「ハイパーデュエル」で「サンダーフォースⅢ」のアレンジサウンド中心の音楽CDを。

DISC-B

「サンダーフォース ゴールドパック2」と「ブラストウインド」なら「サンダーフォースⅣ」のアレンジサウンド中心の音楽CDが。

第2回ウイニングカップ開催■光栄は「ウイニングポスト2 プログラム'96」の発売を記念した第2回ウイニングカップを開催。優勝馬(の育成データのパスワードを送ってくれたユーザー)には"伝説の称号"と賞金10万円が贈られる。応募期間は12月16日から1月24日(当日消印有効)まで。詳しくはパッケージに入っている専用ハガキをチェックしよう。

OVA「クォヴァディス」完成上映会にご招待

オリジナルビデオ「クォヴァディス」の完成上映会が、東京・新宿朝日生命ホールで2月11日に開催。観覧希望者は、往復ハガキで送信面に必要事項（欄外参照）、返信面に自分の宛名を明記し、〒150 渋谷区渋谷1-3-9BMGジャパン「クォヴァディス係」まで（1月25日必着）。

当日は第1巻を上映、緑川光ら声優人がゲスト参加し、プレミアムグッズなども当たる。

インターネットで「バトルバ」にご意見を

12月6日に発売のカーアクションゲーム「バトルバ」。日本ビクターではインターネットを利用したプレゼント企画を実施中。インターネットで簡単なアンケートに答えると、抽選でVサターン、ツインオペレーター、特製テレカなどが当たってしまう。サターンでアクセスだ！（http：//www.scholar.co.jp/index2.htm）。

ザウルスが競馬観戦用ジャンパーを作った！

異色の競馬アクション「ステークスウィナーGⅠ完全制覇への道」に入っているアンケートハガキに答えると、100名に特製競馬観戦用ジャンパーが当たるキャンペーンを実施中のザウルスが、サタマガ読者にこの特製ジャンパーを1名、そしてオリジナルオッズカードを5名にプレゼントしてくれる。欄外を参照のうえ、急いで応募しよう。

メタルスラッグの教官役に冨永み〜な

硬派アクションファン期待のネオジオからの移植作「メタルスラッグ」（来春発売予定）。戦場を駆ける主人公兵士を厳しく指導してくれる美人教官・ソフィアの声は冨永み〜なが担当する。プレイヤーの腕が上がるにつれ言動が柔らかくなっていくソフィア。声の変貌にも注目だ。エンディングの歌も必聴！

カラオケだけじゃないタイトーの「Media box」

人気通信カラオケシステムX-55がパワーアップして「Mediabox」になった。インターネットもでき、最新情報の収集だって楽々。「スペースインベーダー」など、オリジナルゲームも充実。当然、カラオケも12,000曲以上が登録され、毎月新曲100曲以上がリリースされる。本体価格は39,800円。

インターネットでメールもオンラインショッピングも。詳しくはXデータネット（0120-57-0755）まで。

X-エックス-テレカを5名にプレゼント

バンダイビジュアルから、この夏に大ヒットした劇場アニメ「X-エックス-」のLDとビデオが3月25日に発売される（14,800円）。この商品は完全予約限定発売なので、ほしい人は1月20日までにビデオショップ、CDショップ、書店などで予約が必要だ。この特製テレカを5名に進呈。欄外を見て応募しよう。

観客動員数95万人を記録したCLAMP原作の大作。主題歌はX JAPANだ。

YES〜free flower〜 MY LITTLE LOVE
トイズファクトリー／1,000円

発売中

8ビートのセミ・バラードが心地よい仕上がりの"YES"。カップリング曲は彼女たち初のクリスマスソングなのでこちらもお聞きのがしなく。

TRF LEGEND OF WIND
エイベックス／1,000円

発売中

11月にシングルを発売したTRFが、早くもシングルリリース。冬が似合う、きれいなバラードが印象的。同タイトルフルアレンジ2曲挿入。

Colors Anna
アイノックスレコード／1,000円

発売中

今年6月に角松敏生氏プロデュースにより「VOCALAND」でデビューした彼女のソロデビューシングル。高音域の歌声が美しい実力派。

THE HISTORY OF SAIKO SUZUKI Vol.1 鈴木彩子
ビクターエンターテインメント／3,000円

発売中

デビューから7年、初のベスト・アルバムが発売された。10月に発売されたのシングル曲が入った最新の作品は彼女の素顔がのぞける。

ときめきメモリアル ボーカル・ベストコレクション3
キングレコード／3,000円

12・21発売

夏に発売されたVol.2に続き、第3弾が登場！ 全曲新曲、このCDでしか聴けない組み合わせのデュエットなどは必聴。初回特典はピクチャーCD。

ゲームサウンドコレクションVOL.6 蒼穹紅蓮隊
MEMレコード／2,000円

12・18発売

AMスポットで大好評稼働中のシューティングが早速サターンへの移植を決定。その上ファンにはうれしいサントラも発売。全20曲、圧巻のサウンドを堪能しよう。

闘神伝 POWER TO THE TECHNO GROOVE
NECアベニュー／2,500円

発売中

ゲームミュージックもここまできた！原曲のイメージは崩さず、ノリの良さはテクノ！！ という逸品。ズバリ原曲を知らずともテクノファンなら買いな一枚。

サムライスピリッツ天草降臨—ARRANGE SOUND TRAX— SNK 新世界楽曲雑技団
サイトロン／1,500円

12・16発売

静と動、和と洋、相反するものが見事に融合した「サムライ」の世界をアレンジで見事に表現。ナコルルとリムルルの心暖まる4話に及ぶドラマ入り。

※LANDMARKで紹介したプレゼントへの応募には、必ず必要事項：①住所②氏名③年齢④職業（詳しく）⑤電話番号⑥性別を明記してください。編集部からのプレゼントは〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1ソフトバンク㈱セガサターンマガジン編集部「LANDMARK（プレゼント商品名）」係まで。記事中に締め切りが明記されていないものは12月26日消印有効です。

セガサターンもコンビニだ!

新天地デジキューブで燃える男が帰ってくる

11月8日のセガ戦略発表会で「流通の抜本的な改革と販路の拡大」を提唱したセガが、このたびデジキューブと提携して、コンビニでもセガサターンのソフト及びハードを販売開始することになった。コンビニを使ったゲームソフトの流通は、現在デジキューブを中心としたグループ(セブンイレブン、ファミリーマート、サークルK、サンクス、四国スパーが参加。全国1万6千店舗)と、ローソンを中心とした2つの流れがあるが、先月11月15日(金)にはデジキューブによるコンビニ流通が本格的にスタートし、上々の結果を収めている。「はたしてコンビニでゲームが売れるものなのか?」。そんな戦前の否定的な見方も吹き飛ばす勢いで、ゲームソフトのコンビニ販売は世間に広まっていこうとしている中、セガサターンソフトはどのように絡んでくるのか? 今回の仕掛人であり、本誌ではおなじみの顔である黒川文雄氏に、その戦略を聞いてみた。

今年9月にセガ(AM2研パブリシティ)を退社後、有限会社マーベリックを設立した、おなじみ燃える宣伝マン黒川文雄氏。「独立する際にゲームソフトの宣伝をしたかったんですが、デジキューブさんの宣伝を請け負うことになりまして」と今回の仕事を語る。現状の分析と展望は?

キミは巷で噂のG兵衛を見たか?

扱うソフトは公式な審査を超えた良作のみ!

コンビニの一角に設置され、モニターで常に映像が流されている専用什器を店頭で見た人はもう多いはず。コンビニ各店にG兵衛が住み込んでいて、常に最新情報を頭のモニターから流しているというコンセプトのこの什器には最大54タイトルが扱えるものを含め、3種類の大きさのものが存在する。扱うソフトもデジキューブ審査を通った良作ばかりだ。

CM① G兵衛登場編

「ゲーム買うならコンビニだ!」と息巻くG兵衛。印象的?な登場編。

CM③ 夜でも編

24時間頑張りすぎて目が充血してるG兵衛。いつでも買えることをPR。

CM② 住み込み編

コンビニで立ち読みをして専用什器に戻る第2弾のCM「住み込み編」。

パーフェクTVも必見なのだ!

什器内蔵チューナーでパーフェクTV!2-5chのチャンネルデジキューブを24時間放映中。

What'sデジキューブ?

今話題のデジキューブは、今年の2月6日にスクウェアの100%資本で設立された会社だ。本社は東京渋谷区恵比寿(TEL:03-3444-5700)、資本金は3億円、従業員は26名。業務内容は、とかく注目されているコンビニにおけるゲームソフト販売の他に、書籍(ゲーム攻略本等)や音楽CD(ゲーム音楽等)の制作・販売、ゲーム関連に自著作物の企画・制作・販売など手広く関わっている。今後、業界の台風の目となるか!?

11月15日の開始以来 大成功を収めているコンビニ流通

――まずは11月15日に本格的に開始されたコンビニ販売ですが反響のほどはいかがです?

黒川■おかげさまで、非常に好調でして、例えるなら"砂漠に水をまく"ような状況ですね。もちろん地域によってそれほど売れてないお店もあるんですが、売れてるお店にはいくら在庫を送り込んでも足りないような状況でして、大変です(笑)。デジキューブとしては、最終的に全ソフト流通の20%のシェアを見込んでいるのですが、今回早くも開始から1週間で全シェアの10%を取ってしまったんです。今後コンビニ専用ソフトの登場なども含めて、認知度が上がっていけば、20%以上のシェア獲得も夢じゃないと思いますね。

――ウケている要因は、リピート体制の速さや手軽に入手できるという点なんでしょうか?

黒川■リピートに関しては、毎朝全国加盟1万6千店からPOSデータが一斉に送られてくるんですよ。このデータを見て、デジキューブの流通倉庫から送るべきコンビニにソフトを送っているわけなんですが、早い時間帯にご注文いただければ翌日、例えば夜の8時～9時以降ならば、翌日は無理としても翌々日には足りないソフトを入荷することができます。また、店頭モニターには「パーフェクTV!」を利用していまして、24時間情報を受信し、その週に発売されるソフトの紹介や開発秘話などを随時流しているんです。こちらは毎週金曜日に内容が全部更新されますので、購入の際の参考にも必見だと思います。

――扱うソフトは最大54タイトルとのことですが、扱うタイトルの決定はどのように?

黒川■デジキューブでは、テストプレイのモニター制度を採っていまして、そこで評価の高いソフトを扱っているんです。つまり扱うソフトはデジキューブが責任を持って推奨するオススメソフトということになります。扱うのが最大54タイトルというのも、1年に全ゲームタイトルでいいソフトというのは、ベスト50ぐらい……というデータからきているんです。店頭什器とデモ映像は今後もより良くしていきますので期待していてください。

加盟店は全国1万6千店! その反響は?

「人気ソフトが家の近くで買えるというのは魅力ですね」と語るファミリーマートサンシャイン南店マネージャーの早坂さん。現在ファミリーマートでは2月10日までゲームソフトを買うと「インディペンデンス・デイ」グッズの当たるキャンペーンも実施中。こちらも注目だ。

朝7時には当日発売のソフトが入荷され、もしも品切れでも翌日には入荷されるというコンビニを使ったソフト販売。文字通り「コンビニエンス」なソフトの流通は、一般の家電量販店や玩具流通に比べ、朝早くから購入可能なうえ、確実にソフトを購入できるという点で、利用者のツボをついていると言えそうだ。実際、現場からも、「かなり好評ですね。什器のモニターから動きのある画面が常に流されているのは、売場に変化が出てとてもいいです。子供さんなんかもよく見入ってますよ。POSのデータ管理もうまく活用されていて、品切れに関する問題はありません。最近ではFF VIIの予約はかなりの数がきていますよ(同左・早坂さん)」と非常に好評だ。今後サターンの登場も楽しみだね。

サターンソフト第1弾は12月13日から!

さて、気になるサターンソフトのコンビニでの販売開始だが、第1弾は12月13日発売の「エネミー・ゼロ」で(※1)、11月29日からデジキューブチャンネルでもその映像を放映開始する予定だ。サターン本体や周辺機器の販売は供給体制が整い次第開始とのことだが、今回緊急発表されたAM2研最後の隠し玉「DIGITAL DANCE MIX安室奈美恵」は、なんとコンビニだけの販売というだけに要注目! 今後はサターンもコンビニの時代だぞ!?

来年1月に発売予定の「DIGITAL DANCE MIX 安室奈美恵」はコンビニ専用ソフト第1弾だ!

AM2研超新作 DIGITAL DANCE MIX 安室奈美恵 はデジキューブのみで発売!

詳しくはP265のAM2研 Express Neo へ!

※1:四国スパーは12月20日からの販売開始となります。

DATA STATION

SEGA SATURN MAGAZINE セガサターンマガジン

セガサターンマガジンデータステーション

セガ周辺のデータ関係はコレでチェーック!!

SEGA SATURN SOFT SALES

年末年始もブッチギリ！ 最新サターンソフトの売れ筋は？

ソフト売上げ SHOP DATA TOP10

今回は注目のアーケード移植作「電脳戦機バーチャロン」と「バーチャコップ2」が続いて発売され、店頭もにぎわった感じたったぞ。左のページでも書いているとおり、サターンソフトもこれからは徐々にコンビニで買えそうだからうれしいね。年内は話題作満載！

1位 NEW SOFT **電脳戦機バーチャロン**
セガ／'96年11月29日発売／5,800円／ACT（ツインスティック対応）

14175POINTS

専用のツインスティックも次々と売れて、大きな箱を持ち歩く人の姿も多かったね。満足度も高い1本だ。

2位 NEW SOFT **バーチャコップ2**
セガ／'96年11月22日発売／5,800円／SHT（バーチャガン対応）

10256POINTS

やっぱり面白い！ということで、こちらも売れた「バーチャコップ2」。スクリーンサイトも品切れ続出。

3位 前回1位 **LUNAR SILVER STAR STORY**
角川書店／'96年10月25日発売／6,800円／RPG

1844POINTS

やはりデキのいいRPGは根強く売れるね。派手さはないけど、ていねいな作りは安心して遊べるぞ。

4位 NEW SOFT **ビクトリーゴールWORLD WIDE EDITION**
セガ／'96年11月29日発売／5,800円／SPT（マルチターミナル）

1770POINTS

定番サッカーゲームの最新作。デキのほうは保証付。

5位 前回6位 **リグロード サーガ2**
セガ／'96年11月8日発売／5,800円／SLG&RPG

1453POINTS

長いシナリオはじっくり解きたいね。最後までいくく？

6位 前回5位 **サクラ大戦**
セガ／'96年9月27日発売／5,800円・8,800円（マウス対応）／ADV

1303POINTS

最近は設定資料集なども充実中。見ながら解くのも○。

7位 前回8位 **ストリートファイターZERO2**
カプコン／'96年9月14日発売／5,800円／ACT

848POINTS

まさにカプコンゲームの集大成的デキ。ハデにいこう。

8位 前回4位 **ラングリッサーⅢ**
メサイヤ／'96年10月18日発売／6,200円／SLG&RPG

832POINTS

多彩な女性キャラの中で誰を選ぶ？ 話の展開もグー。

9位 NEW SOFT **探偵神宮寺三郎～未完のルポ～**
データイースト／'96年11月29日発売／ADV

775POINTS

あの名探偵が久々に登場。ミニゲームも結構いける。

10位 前回2位 **伝説のオウガバトル**
リバーヒルソフト／'96年11月1日発売／5,800円／SLG&RPG

622POINTS

シミュレーションRPGの代表格。好みに応じて買え。

※上のセガサターンソフト売上げランキングは、以下の協力店の集計結果を本誌編集部で数値化し、ランクアップしたものです。集計期間は11月13日～12月3日まで。★協力店●銀座博品館トイパーク●TOYSHOPヤマシロヤ●大阪J&Pテクノランド●ソフマップ●シータショップ溝ノ口●ブルート●ラオックス ザ・コンピュータゲーム館●わんぱくこぞう

SHOW UP! ARCADE VIDEO GAMES

最新アーケードゲームの人気度をチェーック!!

ビデオゲーム SHOP DATA TOP5

いよいよ年末にリリースされるAM2研のMODEL3最新作はタイトルも「スーパーカーレース（仮）」から「スカッドレース」に決定。その本格的な筐体と圧倒的なグラフィック&サウンドは、一度は体験する価値ありだぞ。詳細記事はP.268。年末のリリースを待て！

1 バーチャファイター3

やるほどに戦いの奥深さが見えてくるね。サターン移植も期待。

5 セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ

CHECK GAME!

誰もが知ってる有名自動車メーカーの競演。BGMもノリノリ。

順位	前回	ゲーム名	メーカー
1	1	バーチャファイター3	セガ
2	2	電脳戦機バーチャロン	セガ
3	4	サムライスピリッツ 天草降臨	SNK
4	3	X-MEN VS ストリートファイター	カプコン
5	10	セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ	セガ

★調査協力店●池袋GIGO●新宿スポーツランド中央口店●ハイテクセガ秋葉原他、全国セガATP店舗

SEGA SATURN WANT TO CONVERT

実現するか？ セガサターンへの移植の期待作はコレだ!!

移植希望 USER DATA TOP20

今回は、前々からウワサのあったセガのアーケード秀作2本が移植決定／「マンクスTT」「スカイターゲット」ともども、MODEL2ボードの性能をフルに生かした作品だけに、移植度が気になるところだね。続々出てくるセガのアーケード移植には今後も注目だ／

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	1	バイオハザード	カプコン プレイステーション	106
2	2	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス SFC他	85
3	4	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア SFC他	64
4	7	ああっ女神さまっ	バンプレスト パソコン	32
5	5	スーパーロボット大戦シリーズ	バンプレスト SFC他	28
6	8	テイルズ・オブ・ファンタジア	ナムコ SFC	27
7	11	D&Dシリーズ	カプコン VG	25
8	12	レンタヒーロー	セガ メガドライブ	17
9	23	ガンブレードNY	セガ VG	16
10	9	ファンタシースターシリーズ	セガ メガドライブ他	15
11	10	女神異聞録ペルソナ	アトラス プレイステーション	14
12	16	サムライスピリッツ 天草降臨	SNK NEO・GEO	13
13	14	バーチャストライカー	セガ VG	12
14	19	エイリアン VS プレデター	カプコン VG	11
15	30	アーク・ザ・ラッドシリーズ	SCE プレイステーション	10
16	29	セガ ツーリングカーチャンピオンシップ	セガ VG	9
17	20	Noël	パイオニアLDC プレイステーション	8
18	22	鉄拳シリーズ	ナムコ VG他	7
19	15	Dの食卓 2	ワープ 3DO	6
20	13	インディ500	セガ VG	5

祝 マンクスTT

完成度 15%(?)

あの体感筐体の迫力をどう再現してくれるのか。専用バイクコントローラーを熱望!!

祝 スカイターゲット

完成度 20%(?)

とにかくハチャメチャで豪快な敵が魅力。撃ちまくる快感がサターンで味わえるぞ!

※ 画面はアーケード版のものです。

SEGA SATURN HOPEFUL NEW SOFT

絶好調のセガサターン人気ソフトをチェーック!!

期待の新作 USER DATA TOP15

今回は前号で続々発表された隠し玉や移植作が一気にランクイン。1位間違いなしと思われた「ファイターズ メガミックス」よりも「バーチャファイター3」のほうが上を行ったのは、やや意外な感じかも。これから年末年始は買いたいソフトが目白押しで大変だぞ?

1位 NEW SOFT バーチャファイター3

セガ／発売日未定／価格未定／ACT

463 POINTS

なるか完全移植！

いきなり初登場1位。新キャラとアンジュレーションははたしてどこまで再現できるかな？ 今回も発売日まで1位に君臨するか!?

2位 前回2位 EO(エネミー・ゼロ)

ワープ／12月13日発売予定／6,800円(4枚組)／ADV

432 POINTS

限定版は見たか!?

本日発売の「EO」は、早くも絶賛の声多数。1度解くのも時間がかかるから、じっくりやろう。サターンのコンビニ販売第1弾だ。

3位 NEW SOFT ファイターズ メガミックス

セガ／12月21日発売予定／5,800円／ACT

359 POINTS

年末最強のお祭り格闘!!

編集部では隠れキャラとサービス精神に興奮のるつぼ。10点満点なら15点以上あげさくなるソフトだぞ。年末にピッタリの1本／

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	3	グランディア	ゲームアーツ／来春予定	321
5	新	X-MEN VS ストリートファイター	カプコン／来夏予定	301
6	新	ラストブロンクス東京番外地	セガ／発売日未定	292
7	6	下級生	エルフ／発売日未定	282
8	4	天外魔境 第四の黙示録	ハドソン／1月14日	257
9	7	THE KING OF FIGHTERS'96	SNK／1月15日	254
10	10	同級生 2	NECインターチャネル／発売日未定	234
11	新	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	セガ／来春予定	228
12	12	LUNAR ETERNAL BLUE	ゲームアーツ／発売日未定	205
13	9	デイトナUSA Circuit Edition	セガ／1月24日	191
14	11	ドラゴンナイト	エルフ／発売日未定	190
15	新	ダイナマイト刑事	セガ／1月24日	169

CHECK!

11 新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression

今度の最新作はリアルな動きの使徒が必見。キャラも◎。

15 ダイナマイト刑事

懐かしのオマケまでついて移植度120%。豪快にいけ！

※上のデータのポイントは11/8号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

読者参加型企画

セガサターン読者レース

ALL SOFT READERS CHECK!

Vol.35

発売済みの全サターンソフトをみんなの投票でリアルタイムにランキングする、おなじみ読者レースのコーナー。今回はいよいよ始まった年末ラッシュ第1弾だ。

このコーナーの見方

このコーナーは、発売されたすべてのセガサターンソフトを対象に、読者の方々に10段階でソフトの評点をつけてもらい、全投票者の平均点を毎号公開しようというものです。投票者の方には、評点をつけると同時に、各ソフトに対するコメントを寄せてもらい、必要に応じて、随時誌上で採用する予定です。読者のみなさん自身のソフト購入の際に、"参考意見"としてお役立てください。なお、各ゲームの平均評点は、信頼性を保つため、10名以上の投票が集まった時点とさせていただきます。読者のみなさんの投票で、オッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。
(今号の締め切りは12月24日、当日消印有効です)

◎新着本命馬紹介 新型ガンをひっさげて最新作が帰ってきたぞ！

4着 NEW SOFT バーチャコップ2

セガ／'96・11・22
5,800円／SHT

全投票平均点	9.2787
本誌の平均点	8.66

グラフィックは確かにアーケード版よりちょっとグレードダウンしているが、ゲーム性はそのまま再現されている。サターン版のオリジナル要素もたくさんあり、遊び方によってはかなり楽しめる。(群馬県・桜井孝・33歳) このゲームの魅力は何といっても現実では考えられない、"人を撃つ"ことにある。日頃のフラストレーションも一発で吹き飛ぶ。ゲームの難易度もかなり難しくなっており、何度でも遊べるのが良い。また、オプションが豊富なのも◯。しかし、主人公のグラフィックが粗いのが残念だった。(大阪府・藤田泰宏・20歳) 初めてガンシューティングなるものをプレイしたが、すごく面白い。リロードをオートにすれば、撃ちまくりで気分爽快になる。(岩手県・今藤巴・26歳) よくぞここまで移植してくれたというデキ。始めからガンセレクトができるのもうれしい。サターンオリジナルのコース分岐があるのも面白い。ちなみにマルコンのアナログにも対応しているのでプレイしてみたが、操作性はあまり良くなかった。(山形県・佐藤豊・17歳) すごく面白いが、忙しすぎる気がする。もう少しゲーム展開にメリハリが欲しかった。(北海道・佐賀孝博・28歳) オープニングがカッコイイ。ステージ3の分岐点は新鮮で◯。難易度が少し高いような気はするが、クリア後のオマケは充実している。しかし、前作と同様、大画面でないとプレイしにくいのは×。(新潟県・大内嘉樹・14歳) カーチェイス、電車内での銃撃戦、人質を取る敵など、前作を上回る演出面は評価できる。しかしその分、難易度が上がり、爽快感がなくなったのは残念。(北海道・白井彰人・21歳) 解像度は仕方ないとしてアーケード版をやり込んだ者にとっては、減っている敵、弱くなりすぎたラスボス、ジャスティスショットの判定、サウンドなど不満な点を挙げればキリがない。残念。(宮城県・前雄介・19歳) コマ数の低下によるものか、電車内で登場する敵がすぐ撃ってきたり、弾が当たらなかったりする。このへんは何らかの対策をとってほしかった。しかし、グラフィックもキレイだし、短期間で移植できたのはすばらしいと思う。(三重県・藤原卓・12歳)

◎新着本命対抗馬紹介 ピンボールゲームの最高峰。オッズはダウン？

23着 NEW SOFT デジタルピンボール ネクロノミコン

KAZe／'96・11・15
5,800円／PIN

全投票平均点	8.875
本誌の平均点	6.66

グラフィック、音、動き、どれを取ってもこれを超えるピンボールゲームはないでしょう。前作よりも球のスピード、台のレイアウト、演出の派手さも上回っている内容に大興奮／　ピンボールの世界を楽しむにはもってこいの作品。オススメです。(鹿児島県・鳥丸一彦・22歳) コリコリのオープニングは、もうひとつピンとこなかった。球の動きは前作よりもリアルだと思う。パッドでプレイしていると、指がつらくなってくるのが最大の難点か？　でもハマります。(栃木県・前原一隆・31歳) 相変わらず他社の追随を許さない技術力とこだわりは見事。球が軽く感じるのは、爽快感を求めた結果と思えば気にならない。しかし、各台ともイベントが6つと少ないうえに、どれも同じように思えるのは×。台自体の特徴はよく現せているのに惜しいと思った。(東京都・今江竜啓・21歳) メチャクチャ渋くてお洒落な1本。高解像度のグラフィック、カッコイイサウンド、超リアルな球の動きはそのままに、演出がパワーアップされている。ただ、ピンボール初心者のオレにはアーカムとそのほかの台の難易度差が激しく感じられた。また、ドットがつぶれて読みにくいオンラインマニュアルと、一見してオプションの位置がわからないタイトル画面はなんとかしてほしかった。(沖縄県・比嘉昭人・22歳)

アーケードラッシュの行方は!?

オッズ表サターンA寸評

毎年年末のソフトが豪華なセガサターン。今年も先陣を切ったのは、このソフト。ガンシューティングと言えば、「バーチャコップ」。「バーチャコップ2」と言えばガンシューティングの最高峰。昨年は高オッズを取りながらも、「バーチャファイター2」の登場と同じ号だっただけに、惜しくも1位の座にはつけなかったが、今年は続編ということからか、ややオッズのほうは控えめのようだ。だが、9点台を軽くキープしているあたりはさすが。今後は楽しい裏技などが発見されれば、もう少しオッズは高くなるかな。次号の「電脳戦機バーチャロン」のオッズも見逃すな。

⬇オッズ表サターンA

12月6日現在発売済み
サターンソフト総本数：433本

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	1	サクラ大戦	ADV	9.5609
2	2	バーチャファイター2	ACT	9.372
3	5	NiGHTS(ナイツ)	ACT	9.2831
4	新	バーチャコップ2	SHT	9.2787
5	7	パンツァードラグーンツヴァイ	SHT	9.2031
6	6	ストリートファイターZERO2	ACT	9.1933
7	3	セガラリー・チャンピオンシップ プラス	RAC	9.1818
8	11	ポリスノーツ	ADV	9.1717
9	9	セガラリー・チャンピオンシップ	RAC	9.1552
10	10	アイドル雀士スーチーパイII(X指定)	TAB	9.1323
11	12	レイヤーセクション	SHT	9.1241
12	4	LUNAR SILVER STAR STORY	RPG	9.1187
13	8	ファイティングバイパーズ	ACT	9.0874
14	13	バーチャファイター	ACT	9.0843
15	14	バーチャコップ	SHT	9.043
16	15	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT	SHT	9.0408
17	16	ワールド アドバンスド大戦略～鋼鉄の戦風～	SLG	9.0276
18	17	魔法騎士レイアース	A・RPG	9.0051
19	18	ヴァンパイアハンター	ACT	9.002
20	19	プリンセスメーカー2	SLG	9.0
21	20	ダライアス外伝	SHT	8.9379
22	21	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	SLG	8.8927
23	新	デジタルピンボール ネクロノミコン	PIN	8.875
24	27	ウイニングポスト2 プログラム'96	SLG	8.8518
25	22	真・女神転生 デビルサマナー	RPG	8.8363
26	24	SEGA AGES アウトラン	RAC	8.8211
27	25	バーチャファイター リミックス	ACT	8.779
28	34	三國志V	SLG	8.7722
29	26	パンツァードラグーン	SHT	8.7708
30	29	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～	PIN	8.7554
31	31	ストライカーズ1945	SHT	8.7549
32	28	野々村病院の人々(X指定)	ADV	8.7458
33	33	ときめきメモリアル～forever with you～	SLG	8.7142
34	30	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95(新システム対応)	ACT	8.7113
35	32	同級生if(18歳以上推奨)	ADV	8.7097
36	23	伝説のオウガバトル	S・RPG	8.6774
37	36	デイトナUSA	RAC	8.6414
38	38	信長の野望・天翔記	SLG	8.6279
39	35	デカスリート	SPT	8.6173
40	41	ドラゴンフォース	SLG	8.5957
41	40	ラングリッサーIII	SLG・RPG	8.5938
42	新	リグロード サーガ2	SLG・RPG	8.5882
43	42	ストリートファイターZERO	ACT	8.5875
44	44	三國志英傑伝	SLG	8.574
45	43	THOR～精霊王紀伝～	A・RPG	8.5386
46	51	パズルボブル2X	PUZ	8.5339
47	46	スーパーリアル麻雀PV(X指定)	TAB	8.5205
48	45	ビクトリーゴール'96	SPT	8.5104
49	47	マスターズ 遙かなるオーガスタ3	SPT	8.5031
50	50	ザ・ハイパーゴルフ～デビルズコース～	SPT	8.4871
51	48	SEGA AGES VOL.2 スペースハリアー	SHT	8.4836
52	52	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！	SLG	8.474
53	61	機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー	SHT	8.4519
54	49	メタルブラック	SHT	8.4505
55	58	グラディウス DELUXE PACK	SHT	8.4504
56	55	ガーディアン ヒーローズ	ACT	8.4503
57	37	BATSUGUN	SHT	8.4285
58	53	グレイテストナイン'96	SPT	8.4236
59	59	バーチャファイターキッズ	ACT	8.4136
60	39	セクシーパロディウス	SHT	8.4117
61	63	ゆみみみっくすREMIX	ADV	8.399
62	62	PEBBLE BEACH GOLF LINKS～スタドラーに挑戦～	SPT	8.3911
63	57	SEGA AGES アフターバーナーII	SHT	8.3894
64	60	真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書	ETC	8.3888
65	54	きゃわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND	TAB	8.3666
66	65	メタルファイター♡MIKU	ADV	8.3666
67	64	3×3EYES～吸精公主～S	ADV	8.3607
68	83	エターナルメロディ	SLG	8.3529
69	66	サイバードール(18歳以上推奨)	RPG	8.2878
70	68	ばくばくアニマル～世界飼育係選手権～	PUZ	8.2685
71	70	アイドル雀士スーチーパイ リミックス(X指定)	TAB	8.2641
72	67	新世紀エヴァンゲリオン	ADV	8.2587
73	69	極上パロディウスだ／ DELUXE PACK	SHT	8.25
74	新	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	ACT	8.2222
75	72	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ラウ・チェン～	ETC	8.2045
76	86	マジカルドロップ2	PUZ	8.204
77	74	ダークセイバー	A・RPG	8.1971
78	75	ガンバード	SHT	8.1883
79	78	神秘の世界エルハザード	ADV	8.1865
80	71	サターンボンバーマン	ACT	8.1862
81	73	スーパーリアル麻雀グラフィティ(X指定)	TAB	8.1818
82	80	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	SPT	8.1448
83	84	誕生S～Debut～(18歳以上推奨)	SLG	8.1428
84	79	卒業II ネオ・ジェネレーション(18歳以上推奨)	SLG	8.1319
85	新	ワールドシリーズベースボールII	SPT	8.125
86	81	2度あることはサンドアール	ETC	8.1157
87	77	金沢将棋	TAB	8.1
88	新	鋼鉄霊域(スティールダム)	SHT	8.1
89	85	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	ACT	8.0939
90	87	ときめき麻雀グラフィティ～年下の天使たち～(X指定)	TAB	8.0882
91	88	スナッチャー	ADV	8.0866
92	82	アンジェリークSpecial	SLG	8.0841

※このオッズ表は、各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで(5位切り捨て)表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価が高いものを上位にしてあります。
※赤字のソフトは今回初登場したソフトです。

【「セガマガジン」1月号本日発売／】「たいっちょー／　たいっちょー!!　たいっちょー!!／」「はえ？」「ゲッ。隊長なんかやつれてますよ」「お、お～。で用事はなんでい」「あ、「セガマガジン」創刊3号目。1月号が本日発売ですんで、宣伝など……」「なにー／　まだオレは原稿書いてんのに、どーいうことだー―――!!　……あっ、年末進行だから、もう次の号やってんだっけ」「隊長ガンバ／」「お前も働け!!」「いて」

⬇オッズ表サターンB

※オッズ表のかしこい見方：初登場ソフトのオッズは、やや高めになる傾向があります。初登場から2〜3カ月したほうが、評点はより信頼できるものになります。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
93	89	機動戦士ガンダム	SHT	8.0651
94	76	リアルバウト餓狼伝説	ACT	8.0641
95	90	MYST	ADV	8.0509
96	91	WIPEOUT(ワイプアウト)	RAC	8.0322
97	92	The Tower	SLG	8.0163
98	93	F-1 Live Information	RAC	8.0156
99	94	ウィザードリィⅥ&Ⅶ コンプリート	RPG	8.0
100	99	将棋まつり	TAB	8.0
101	95	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜パイ・チェン〜	ETC	7.9896
102	97	アイルトン・セナ パーソナルトーク〜Message for the Future〜	ETC	7.9805
103	100	水滸演武〜風雲再起〜	ACT	7.9759
104	96	Wizards' Harmony	SLG	7.9752
105	98	月花霧幻譚〜TORICO〜	ADV	7.9726
106	102	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ジャッキー・ブライアント〜	ETC	7.934
107	103	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜舜帝〜	ETC	7.931
108	新	井手洋介名人の新実戦麻雀	TAB	7.909
109	104	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜結城晶〜	ETC	7.9066
110	101	宝魔ハンターライム Perfect Collection(18歳以上推奨)	ETC	7.9036
111	105	峠KING THE SPIRITS	RAC	7.9003
112	107	プロ麻雀 極S	TAB	7.8917
113	106	スーパーリアル麻雀PⅥ(X指定)	TAB	7.8903
114	108	X JAPAN Virtual Shock 001	ETC	7.8648
115	111	サンダーフォース ゴールドパック1	SHT	7.8148
116	110	三國志Ⅳ	SLG	7.8145
117	109	FEDA・リメイク!〜エンブレム・オブ・ジャスティス〜	SLG・RPG	7.7884
118	112	Dの食卓	ADV	7.7726
119	113	ビクトリーゴール	SPT	7.7708
120	56	おまかせ! 退魔業(セイバーズ)	ADV	7.7575
121	114	慶応遊撃隊 活劇編	ACT	7.75
122	117	クロックワークナイト〜ペパルーチョの福袋〜	ACT	7.7291
123	119	DX人生ゲーム	TAB	7.721
124	125	天地を喰らうⅡ〜赤壁の戦い〜	ACT	7.7187
125	124	エイリアン トリロジー	SHT	7.7058
126	121	ぷよぷよ通	PUZ	7.6922
127	118	ウイニングポスト2	SLG	7.6893
128	116	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜サラ・ブライアント	ETC	7.6634
129	122	セブンの秘館	ADV	7.6585
130	115	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	PUZ	7.6577
131	123	Cubic Gallery	ETC	7.6428
132	127	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜影丸〜	ETC	7.6363
133	130	ROBO・PIT	ACT	7.6263
134	128	RAMPO(18歳以上推奨)	ADV	7.6125
135	129	キング・オブ・ボクシング	SPT	7.6052
136	120	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜リオン・ラファール〜	ETC	7.6029
137	144	日灼けの想い出+据く(りGIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	PUZ	7.5945
138	131	サンダーストーム&ロードブラスター	ACT	7.5909
139	132	リグロード サーガ	RPG	7.5894
140	133	ウイニングポストEX	SLG	7.5844
141	126	エアーマネジメント'96	SLG	7.5789
142	134	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR(X指定)	TAB	7.568
143	139	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN	RPG	7.5635
144	135	シムシティ2000	SLG	7.5629
145	136	クロックワーク ナイト〜ペパルーチョの大冒険・下巻〜	ACT	7.5603
146	137	リンクル・リバー・ストーリー	A・RPG	7.5578
147	140	ルパン三世 THE MASTER FILE	ETC	7.551
148	141	SIDE POCKET 2〜伝説のハスラー〜	TAB	7.547
149	142	でろ〜んでろでろ	PUZ	7.5454
150	138	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	SPT	7.5433
151	143	上海 万里の長城	PUZ	7.5363
152	145	ワールドヒーローズパーフェクト	ACT	7.5258
153	148	ゴジラ—列島震撼—	SLG	7.518
154	147	出たなツインビーヤッホー! DELUXE PACK	SHT	7.4882
155	149	ザ・ホード	SLG	7.4864
156	146	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	SPT	7.4857
157	150	提督の決断Ⅱ	SLG	7.4814
158	153	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ウルフ・ホークフィールド〜	ETC	7.4615
159	152	RAY MAN レイマンよ!エレクトゥーンを救え!	ACT	7.4545
160	151	水滸演武	ACT	7.442
161	162	きゃんきゃんバニー・プルミエール(成人向け)	ADV	7.4008
162	新	麻雀四姉妹 若草物語(X指定)	TAB	7.4
163	158	クロックワーク ナイト〜ペパルーチョの大冒険・上巻〜	ACT	7.3974
164	156	ブルーシード〜奇稲田秘録伝〜(18歳以上推奨)	RPG	7.3973
165	159	疾風魔法大作戦	SHT	7.3958
166	154	テーマパーク	SLG	7.3907
167	155	空想科学世界ガリバーボーイ	RPG	7.3818
168	163	アイドル雀士スーチーパイSpecial(MA18)	TAB	7.3664
169	157	実戦 パチスロ必勝法! 3	TAB	7.3636
170	161	ギャラクシーファイト〜ユニバーサル・ウォリアーズ〜	ACT	7.3571
171	166	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	ACT	7.355
172	165	実況パワフルプロ野球'95 開幕版	SPT	7.3475
173	167	NBA JAM トーナメントエディション	SPT	7.3225
174	168	ソード&ソーサリー	RPG	7.3032
175	160	マイ・ベスト・フレンズ〜st.アンドリュー女学園編〜(X指定)	PUZ	7.2916
176	170	麻雀同級生Special(X指定)(プレミアムパック/ソフト単品)	TAB	7.2722
177	172	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96	SPT	7.2666
178	174	くるりんPA!	PUZ	7.2608
179	169	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	ACT	7.2596
180	171	スチームギア★マッシュ	ACT	7.25
181	185	Destruction Derby(デストラクションダービー)	RAC	7.25
182	176	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	PUZ	7.2405
183	175	バーチャルオープンテニス	SPT	7.2391
184	173	ブルー・シカゴ・ブルース(18歳以上推奨)	ADV	7.2363
185	183	ロードラッシュ	RAC	7.2333
186	164	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ジェフリー・マクワイルド〜	ETC	7.2307
187	178	バトルモンスターズ(18歳以上推奨)	ACT	7.1782
188	180	GAME-WARE VOL.1	ETC	7.1583
189	181	ヴァーチャルハイドライド	A・RPG	7.1548
190	182	THE野球拳スペシャル〜今夜は12回戦〜(18歳未満お断り)	ETC	7.1293
191	新	ZORK I	ADV	7.1111
192	186	輝水晶伝説アスタル	ACT	7.0913
193	184	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	ACT	7.0808
194	192	海底大戦争	SHT	7.0714
195	189	アメリカ横断ウルトラクイズ	QIZ	7.0657
196	190	QUOVADIS(クオ・ヴァディス)	SLG	7.0432
197	179	テトリスプラス	PUZ	7.0
198	200	GAME WARE VOL.3	ETC	7.0
199	191	首領蜂(ドンパチ)	SHT	6.9913
200	188	シーバス・フィッシング	SLG	6.9444
201	193	ときめき麻雀パラダイス〜恋のてんぱいビート〜(X指定)	TAB	6.9354
202	194	SEGA AGES VOL.1 宿願がタントアール	ETC	6.9081
203	195	サンダーホークⅡ	SHT	6.9041
204	202	GOTHAⅡ〜天空の騎士〜	SLG	6.8947
205	196	オフワールド・インターセプター エクストリーム	SHT	6.875
206	198	柿木将棋	TAB	6.8659
207	197	バーチャフォトスタジオ(X指定)	SLG	6.8636
208	240	マスター・オブ・モンスターズ〜ネオ ジェネレーションズ〜	SLG	6.8571
209	201	天地無用! 魅御理温泉湯けむりの旅(18歳以上推奨)	ADV	6.8481

○新着対抗馬紹介 1　独特の世界観が魅力のシリーズ。「2」のデキは?

42着　NEW SOFT　リグロードサーガ2

セガ/'96・11・8
5,800円/S・RPG

全投票平均点	8.5882
本誌の平均点	6.33

前作に比べて、操作性も良く、声優を起用していて○。しかし、先の読める展開はなんとかしてほしかった。(新潟県・清水千広・14歳) システム、グラフィック、サウンドなどは前作よりパワーアップしているが、この作品のウリであるキャラクターにイマひとつ魅力が感じられないのが残念。ストーリーは前作より自然で入り込みやすかった。(埼玉県・中西慶太・16歳) 大作と言っているわりにグラフィックに変化が見られず、ロードの長さも気になる。まだ、最初の敵から「くぐつ」や「魅了」を使いまくってくるので、仲間がすぐ倒され先に進みにくい。バランスもイマイチ。(東京都・高木信隆・17歳) 音声の入る部分が、技の名前以外だと導入部とエンディングだけなのが寂しい。いい配役なんだからキャラクター登場時のデモくらいは音声を入れてほしかった。ゲームそのものは戦闘以外、ほぼ一般的なRPGとして楽しめるし、「試練の迷宮」などを含めてやり応えも十分ある。音楽もいろいろなパターンがあって飽きない。「1」を確実に超えているので、前作を持っている人はぜひやってみてほしい。ただ、このゲームは見た目で損をしていると思う。特にキャラクターはCGレンダリングにこだわる必要を感じなかった。(北海道・菊池雅章・25歳) 前作を踏襲しているので、トータルで見ればそれほど進歩していない気がする。しかし、技の合体システムは面白いと思う。(長野県・岩田悟・17歳) 全体的に力押しで進める面が多く、前作同様に高低差を利用した戦略が使える場所が少ない。初心者向きか? (栃木県・毛塚憲一・18歳) キャラクターが技を使う時に喋るのは良いが、そのほかは特に改善された点は見受けられない。前作から引き続いている戦闘のかったるさや、ごく普通のストーリーというのも変わりなし。(埼玉県・羽鳥輝樹・19歳) ポリゴンマップの戦闘シーンは敵の位置が把握しにくく、目が疲れる。飛行キャラで移動できる場所が限られているのも疑問に思うところだ。しかし、キャラクターは前作より魅力的で良くなったと思うし、個性も出ていて面白い。(京都府・平井基弘・30歳) 前作よりずっと良くなってはいるが、長引く戦闘はイマイチ。とはいえ技を合体させるシステムは○。(埼玉県・磯部伸暁・17歳)

○新着対抗馬紹介 2　サターンに初登場のサムスピ。全作ほしい?

74着　NEW SOFT　サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣

SNK/'96・11・8
5,800円・8,800円(RAM同梱)/ACT

全投票平均点	8.2222
本誌の平均点	7.0

グラフィックがとてもキレイ。ボスキャラの斬紅郎も使えて○。ただ、ゲームモードが2つしかないのが残念だった。(富山県・高田芳洋・10歳) 思ったよりもグラフィック、音楽の完成度が高かった。また、対戦では武器飛ばし技が1つのボタンで出るので、とても緊張感のある試合になるのがいい。(埼玉県・鈴木晶博・17歳) 「リアルバウト餓狼伝説」で難易度が下がって喜んでいたら、また本作で上がってしまったので×。そのせいで、レベル1でもクリアが難しいのはどうかと思う。(東京都・石井貴啓・17歳) 拡張RAMカートリッジ対応ソフト第2弾としては、なかなかのデキ。ロード時間も気にならない。あと、セーブする際、本体のメモリを2しか使わなくて済むのは大きな進歩と言えるだろう。(埼玉県・松井博信・18歳) 移植度の高さには驚かされた。唯一残念だったのは、発売日が遅すぎたこと。「天草降臨」がリリースされる前に発売されていたら、もっと高く評価できたと思う。(東京都・上嶋慎祐・23歳) キャラの音声レベルが低くて聴こえにくい。あと対戦中、背景が変化することによって画面がチカチカするのはやめてほしかった。(千葉県・浅見貴之・21歳) 対戦はハメがまかり通るので興ざめ。システム的な練り込みが足りないと感じた。(奈良県・筑紫辰人・22歳) お互いが一撃でやられてしまうモードは意味なし。もっと違う要素を入れるべきだったのでは? (石川県・狭間徹・21歳)

○新着対抗馬紹介 3　どちらも対戦で遊びたい? デキはもう一歩。

85着　NEW SOFT　ワールドシリーズベースボールⅡ

セガ/'96・10・25
5,800円/SPT

全投票平均点	8.125
本誌の平均点	5.66

球場のグラフィックがとてもキレイ。送球、打球の流れとも申し分ない。しかし、個々の選手独特のバッティングフォームが忠実に再現されていなかったり、28+2球団もあるのにペナントが1つしかなかったりと不満点もあるが、今までの野球ゲームの中では1番面白かった。(大阪府・山下将彦・19歳) 選手のアドバイスを英語表示されてもわからない。チームエディットも説明不足でとっつきにくい。(広島県・中井隆至・26歳) 外野の間を超えたヒットで二塁打になりにくいのは相変わらず。(大阪府・石倉康治・31歳)

88着　NEW SOFT　鋼鉄霊域(スティールダム)

テクノソフト/'96・9・6
5,800円・6,800円(通信ケーブル同梱)/SHT

全投票平均点	8.1
本誌の平均点	5.66

オープニングデモのかっこ良さは魅力的だが、実際のゲームはスピード感のなさでかなり損をしているところがある。反面、"ブースト"を使った攻防がなかなか熱いのだが、フィールドの狭さが足を引っ張っている。悪いゲームではないが、あと一歩というところが多くて残念。(神奈川県・境英明・21歳) 見た目は格闘モノっぽいけど、やってみるとシューティングに近いデキ。そうならば、リングアウトは必要なかったように思える。また、操作が少し煩雑なようで、慣れないと苦労を強いられる。(宮城県・宮ノ下光吉・20歳)

【ノッてきたぜ「セガマガジン」】「たいっちょー! そういや今回の「セガマガジン」の見どころは?」「やっぱ、わしが取材&ラフ&原稿執筆した巻頭特集"ソニックチーム物語"じゃろ。これは結構楽しい取材だったから、記事もいい具合だぞ」「へー、隊長って原稿書けたんですか。そーいや本業って何でしたっけ」「キサマ俺に何年くっついてきてんだ?」「えーとえーと。あっ…… 過去のことは忘れましょうか(笑)」「とりあえず読めよ」

▲新着単穴馬紹介 1　麻雀対決は本格派の勝ち？最後のX指定にも注目。

108着 NEW SOFT 井出洋介名人の新実戦麻雀

カプコン／'96・6・28
4,800円／TAB

全投票平均点	7.909
本誌の平均点	5.0

アルゴリズムがキャラクターごとに細かく設定されていて、長く楽しめる。画面のレイアウトも見やすい。アクセスも決して速くないが、十分許容範囲。(岡山県・山岸秀敏・21歳) 牌が小さく、見にくいのが致命的。麻雀自体の流れはテンポがいいのに惜しい。あと、キャラクターを魅力的と捉えるか、つまらないと捉えるかは人によると思う。(高知県・福井恵一・26歳)

162着 NEW SOFT 麻雀四姉妹 若草物語

ナグザット／'96・9・27
8,800円(X指定)／TAB

全投票平均点	7.4
本誌の平均点	4.66

向かい合って対戦している形式は個人的に○。ほかの麻雀ゲームで見られるようなウインドウを開かずに各種行動ができるようにしてほしかった。ロード時間が長いのも気になる。(栃木県・中川俊幸・25歳) 最後のX指定ということで、ある種激しいモノを期待していたが、結構ノーマルな作りになっていたのが残念。この内容で8,800円は高い。(岡山県・白神睦久・24歳)

▲新着単穴馬紹介 2　海外風のテイストがする2本。好みも別れそう。

191着 NEW SOFT ZORK I

翔泳社／'96・3・15
5,800円／ADV

全投票平均点	7.1111
本誌の平均点	6.33

マニュアルがていねいに作られていて良い。アイテムの説明、全体マップの掲載など、さりげなくヒントが盛り込まれている。達成度の確認ができる点数制も○。(神奈川県・小林有一・26歳) 自由度が高く、思いきった行動も起こせるが、死んでしまうことも多いので、やる気が続かない。(京都府・細川龍作・14歳)

278着 NEW SOFT ハイオクタン

EAV／'96・3・22
5,800円／RAC

全投票平均点	5.625
本誌の平均点	5.0

世界観やコンセプトはいいが、それがゲームにうまく反映されていない気がする。車のコースの種類も多くて選びがいもあるし、コース外も走れるような自由さもあるけど、派手さや迫力に欠ける。あと、日本で出すならば、表記はすべて日本語でやってほしかった。佳作ゲームという感じ。(鹿児島県・高津幸次・19歳)

×新着要注意馬紹介 1　よりどりみどりの新旧ソフト。ちょっと要注意？

281着 NEW SOFT GALJAN

童／'96・8・9
6,800円(X指定)／TAB

全投票平均点	5.5
本誌の平均点	5.33

脱衣アニメなどの動きは、ロトスコープを使っているだけあって自然でいい感じ。ただゲーム（というか麻雀）のシステムがイマイチ。難易度も高いし、うそっぽい配牌、ツモなども、こちらに不利になるばかりで、何度も楽しもうという気にさせてくれない。今までの麻雀ゲーの中では最低の部類。(東京都・坂井剣)

304着 NEW SOFT 戦略将棋

EAV／'95・11・17
6,800円／TAB

全投票平均点	4.7
本誌の平均点	5.66

盤面から駒からすべてポリゴンで表現されているけど、それが何って感じ。将棋ソフトなら思考ルーチンや思考時間を向上させてほしかった。ただ、CPUの攻撃、攻略パターンの豊富さにはオドロキ。ゲーム的配慮で天下統一モードがあるが、派手さはなし。実践的なトレーニング向き。(高知県・高梨英樹・29歳)

×新着要注意馬紹介 2

321着 NEW SOFT 必殺！

バンダイビジュアル／'96・6・28
5,800円／ACT

全投票平均点	2.7272
本誌の平均点	5.66

これを作った人は、必殺の何たるかを知らないか、ゲームについて何も知らないかのどちらかに思えるほどのデキ。トラップは陰険だし、1ステージはやたら長いし、ルートもわかりにくい。せめてステージ間のビジュアルが、実写ならまだいいが、似ても似つかぬ絵を見せられてシオシオ。(大阪府・中瀬尚良・23歳)

オッズ表サターン下位寸評　年末の刺客！必殺参上!!

デスクリムゾン超魔王の下位オッズ表侵攻が始まって早1カ月。今回も絶好調の絶対零度オッズ1.2173をマーク。前回の1.1333に比べ、ちょっと怒りで熱が上がった感じだ(笑)。だが、デスの波動につられてか、他の周辺下位ソフトも軒並みオッズがハッスル(？)ダウン気味。さすらいの「大冒険大将」は、ヘタをすれば1点台の暗黒領域に侵入しそうな勢いだ。また、初登場でいきなり最下位死天王入りした「必殺！」は、まさに殺しのエキスパート。デス超魔王への挑戦権十分だ。「デス」と言えば「殺」。次号のデス対決は、必見だぞ!!

⬇オッズ表サターンC

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
210	199	必殺パチンコレクション	SLG	6.8421
211	177	クリーチャーショック	SHT	6.8235
212	212	ぐっすんおよよ・S	PUZ	6.8235
213	203	ゲームの達人	TAB	6.7961
214	204	四柱推命ピタグラフ	ETC	6.7931
215	208	ソニックウイングス スペシャル	SHT	6.7741
216	205	おーちゃんのお絵かきロジック	PUZ	6.7714
217	187	松方弘樹のワールドフィッシング	SLG	6.7647
218	207	ハングオンGP'95	RAC	6.756
219	206	永世名人	TAB	6.7534
220	209	PDウルトラマンリンク	PUZ	6.7142
221	210	EMIT Vol.2～命がけの旅～	ETC	6.7058
222	211	天地無用！ 魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN(X指定)	ETC	6.6923
223	214	テレビアニメ スラムダンク I love Basketball	SPT	6.6782
224	216	マジカルドロップ	PUZ	6.6538
225	215	シャイニング・ウィズダム	A・RPG	6.6493
226	225	AQUAZONE for SEGASaturn	SLG	6.647
227	217	EMIT Vol.1～時の迷子～	ETC	6.6417
228	218	AI将棋	TAB	6.6388
229	219	闘神伝S	ACT	6.6198
230	213	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.	RAC	6.5882
231	220	ダライアスII	SHT	6.5846
232	222	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2(X指定)	TAB	6.5757
233	224	GRAN CHASER(グランチェイサー)	RAC	6.5535
234	226	モータルコンバットII完全版(X指定)	ACT	6.5217
235	227	リターン・トゥ・ゾーク	ADV	6.5
236	230	ウイングアームズ～華麗なる撃墜王～	SHT	6.4789
237	231	平成天才バカボン すすめ！バカボンズ	PUZ	6.4455
238	229	闘神伝URA	ACT	6.4366
239	221	ロードランナーレジェンドリターンズ	PUZ	6.4242
240	233	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	SPT	6.421
241	242	麻雀ハイパーリアクションR(X指定)	TAB	6.4193
242	235	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX	QIZ	6.4
243	234	ロックマンX3	ACT	6.3893
244	236	ドラゴンボールZ 真武闘伝	ACT	6.3763
245	238	信長の野望 リターンズ	SLG	6.37
246	239	銀狼伝説3 遙かなる戦い	ACT	6.3697
247	241	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	ADV	6.3398
248	247	ゲームの達人2	TAB	6.3333
249	237	爆れつハンター	ADV	6.3095
250	244	ブラックファイアー	SHT	6.2857
251	243	バーチャレーシング セガサターン	RAC	6.28
252	245	実戦麻雀	TAB	6.2702
253	228	デススロットル 隔絶都市からの脱出(18歳以上推奨)	SHT	6.238
254	246	新・忍伝(18歳以上推奨)	ACT	6.2284
255	251	NIGHTRUTH(ナイトゥルース)Explanation of the paranormal #1 "闇の扉"(18歳以上推奨)	ADV	6.2105
256	232	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ(通信ケーブル同梱／ソフト単品)	SHT	6.2083
257	223	DEATH MASK(18歳以上推奨)	ADV	6.1818
258	249	HYPER REVERTHION(ハイパーリヴァーシオン)	SHT	6.1818
259	250	湾岸デッドヒート	RAC	6.1794
260	254	ホーンテッドカジノ	TAB	6.1578
261	248	GAME-WARE VOL.2	ETC	6.1411
262	252	GOTHA～イスマイリア戦役～	SLG	6.1306
263	253	EMIT Vol.3～私にさよならを～	ETC	6.0925
264	256	ゲームの達人 THE上海	PUZ	6.0
265	257	Race Drivin'	RAC	5.9393
266	260	アローン・イン・ザ・ダーク2	ADV	5.9285
267	258	NINKU—忍空—～強気な奴等の大激突！～	ACT	5.913
268	259	ナイトストライカーS	SHT	5.909
269	263	ブレインバトルQ	QIZ	5.9047
270	267	時空探偵DD～幻のローレライ～	ADV	5.9
271	261	NFLクォーターバッククラブ'96	SPT	5.8888
272	262	BUG！ ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	ACT	5.8076
273	264	THE MAKING OF NIGHTRUTH	ETC	5.7906
274	255	バーチャルカジノ	TAB	5.7727
275	265	WanChai Connection(18歳以上推奨)	ADV	5.7447
276	266	フィッシング甲子園	SPT	5.7333
277	272	鉄球～TRUE PINBALL～	PIN	5.625
278	新	ハイオクタン	RAC	5.625
279	268	麻雀悟空・天竺	TAB	5.5698
280	271	ロジックパズル レインボータウン	PUZ	5.5172
281	新	GALJAN(X指定)	TAB	5.5
282	270	麻雀天使エンジェルリップス(X指定)	TAB	5.4666
283	277	The PSYCHOTRON(18歳以上推奨)	ADV	5.4285
284	273	ゲイルレーサー	RAC	5.4047
285	269	麻雀鋼流島	TAB	5.3793
286	275	犯行写真～縛られた少女たちの見たモノは？～(18歳以上推奨)	ADV	5.3684
287	276	ポポイッとへべれけ	PUZ	5.3333
288	278	Break Thru！	PUZ	5.3225
289	280	TAMA	ACT	5.2977
290	279	ダイダロス	SHT	5.2949
291	274	ファーザー・クリスマス	ADV	5.25
292	281	「占都物語」その1	ETC	5.25
293	282	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	ETC	5.1034
294	287	ストリートファイターII ムービー	ETC	5.1
295	283	ドラえもん のび太と復活の星	ACT	5.0833
296	284	毎日変わるクイズ番組 クイズ365	QIZ	5.0588
297	285	ただいま惑星開拓中！	SLG	5.0
298	290	FIFAサッカー'96	SPT	5.0
299	291	球転界	PIN	4.92
300	289	超兄貴～究極…男の逆襲～(18歳以上推奨)	SHT	4.8928
301	286	HORROR TOUR	ADV	4.8333
302	288	結婚前夜(限定販売)	ETC	4.8
303	292	～制服伝説～プリティファイターX(18歳以上推奨)	ACT	4.7653
304	新	戦略将棋	TAB	4.7
305	293	QUANTUM GATE I～悪夢の序章～(18歳以上推奨)	ADV	4.6
306	296	燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER	SPT	4.5555
307	295	バーチャルバレーボール	SPT	4.5446
308	294	シュトラール～秘められし七つの光～	ACT	4.4666
309	298	北斗の拳	ADV	4.2542
310	297	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ(18歳以上推奨)	TAB	4.25
311	299	熱血親子	ACT	3.942
312	300	アイレム アーケード クラシックス	ETC	3.8125
313	302	ジョニー・バズーカ	ACT	3.7
314	301	ハットトリックヒーローS	SPT	3.6315
315	303	麻雀狂時代 コギャル放課後編(18歳以上推奨)	TAB	3.45
316	304	DARKSEED(18歳以上推奨)	ADV	3.3471
317	305	結婚～Marriage～	SLG	3.2424
318	307	学校の怪談	ADV	3.1978
319	306	ぱっぱらぱおーん	PUZ	3.1666
320	309	カオスコントロール	SHT	2.84
321	新	必殺！	ACT	2.7272
322	308	麻雀海岸物語～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～(18歳以上推奨)	TAB	2.6
323	310	大冒険 セントエルモスの奇跡	SLG+RPG	2.1639
324	311	デス クリムゾン	SHT	1.2173

【次号の表紙はかなりスゴイよ】「たいっちょー！　なんでも次号の表紙はスゴイらしいですね」「フッフッフッ。よくぞ聞いてくれたなハチ。サターン専門誌が増えすぎて、表紙ビジュアルなどなかなか描いてもらえない雑誌も多いご時世に、さすがは違うぜサタマガってヤツをいくぜ」「ドキドキなんすかそれ」「なんと、あのカトキハジメが描くバーチャロン!!　こいつはすげぇぜ！」「ひぇー！　ホントすか」「みんな見て驚くなよ(笑)!!」

次回出走予定馬パドック情報

発売されたばかりの話題のソフトのデキはどうかな……？　今回もランクイン前にチェックしちゃうぞ。

？着　電脳戦機バーチャロン

セガ／'96・11・29
5,800円／ACT

予想オッズ **9.357**
本誌の平均点 **8.33**

アーケード版を初めて見た時は"絶対移植不可能／"と思ったので、サターンで遊べるだけでもうれしかったりする。(北海道・山崎和政・26歳) パッド、ツインスティックともに操作しやすく、移植の具合も良好。しかし、気持ち遅めの読み込みと分割画面のみの対戦方式には不満が残る。(宮崎県・宮路学・25歳) 従来の移植大作と違い、床やポリゴンの重ねが自然だ。対戦モードも、横長画面に拡大視点を併用するなどして十分遊べるデキ。業務用がMODEL2基板2枚で対戦を実現していることを考えれば、これ以上望むことはあまりに罪深い。超絶美麗ムービーにしても、セガがサターンの弱点を1つずつ確実に解決していることを実感させられる。(千葉県・吉田修治・24歳)

？着　戦国ブレード

アトラス／'96・11・22
5,800円／SHT

予想オッズ **7.653**
本誌の平均点 **7.66**

良質の移植もさることながら、中間デモの声優による演出、数多くのエンディングを用意し、単純になりがちなシューティングゲームにメリハリをつけている。(京都府・常盤岳史・21歳) これはオマケCDだけでも買いのデキだ。(千葉県・三浦明仁・21歳)

？着　探偵神宮寺三郎～未完のルポ～

データイースト／'96・11・29
5,800円／ADV

予想オッズ **7.593**
本誌の平均点 **6.66**

ファミコンのディスクシステムで出ていた古い作品を知っている人には懐かしくてたまらない。でも最近のゲームしか知らない人には古くさい印象しかないかも。尾行システムは目新しいが、そこにゲーム性がほとんど感じられなかった。(栃木県・香月直子・21歳)

？着　ビクトリーゴール WORLD WIDE edition

セガ／'96・11・29
5,800円／SPT

予想オッズ **7.561**
本誌の平均点 **7.66**

システムは前作と変わらないが、選手の名前が変えられるので、感情移入しやすくなっている。なにより、ランキングが上がっていくのを見ていると、やり込む気になってくる。あえて言うならチームごとの特色をもっと出してほしかった。(東京都・久遠剛・22歳)

場外馬券場　高級馬主の声

●深沢ハニーのパンチラがぜひとも見たい。マジで。それと編集部で美人の方を誌上で紹介してほしい。(佐賀県・小野尾繁広・24歳) 〈※編注：深沢さん。すんません。セクハラで訴えないでね(笑)〉

●「ソニック・ザ・ファイターズ」のエミーってもしかしてノーパン？　なんか気になります。(千葉県・岡野弘幸・20歳) 〈※隊長注：今回はこんなんばっかだな〉

セガサターンソフト総評

まだまだ続く年末ラッシュ／

「電脳戦機バーチャロン」「エネミー・ゼロ」「ファイターズ メガミックス」と続々続く年末のサターンラッシュ／　この波状攻撃に対し、トップのサクラ大戦はいつまで1位を確保できるか興味津々。次号は意外な乱入者もありそうな予感。次号も必見だ。

オッズ表セガサターン周辺機器

順位	前回	セガサターン用周辺機器名	全投票平均点
1	1	バーチャスティックプロ(セガ／24,800円)	9.845
2	新	セガサターンキーボード(セガ／7,800円)	9.3
3	2	リアルアーケードVF(ホリ／3,980円)	9.2226
4	3	セガマルチコントローラー(セガ／3,800円)	9.1711
5	4	セガサターンコードレスパッド(セガ／4,800/2,900円)	8.9069
6	6	SBOMジョイカード(ハドソン／2,480円)	8.8371
7	5	バーチャスティック(新型／セガ／5,800円)	8.8055
8	7	ファイティングスティックSS(ホリ／5,980円)	8.7397
9	8	バーチャガン(セガ／2,900円)	8.6601
10	9	ファイティングコマンダーSS (ホリ／2,480円)	8.5472
11	10	セガサターンモデムセット(セガ／14,800円)	8.4193
12	12	ファイタースティックX ZERO2(カプコン／3,900円)	8.2631
13	11	セガサターンコントロールパッド(セガ／2,500円)	8.2225
14	13	ファイタースティックX(アスキー／3,580円)	8.1167
15	14	SSプロコマンダー(オプテック／3,680円)	7.8275
16	15	アナログミッションスティック(セガ／7,800円)	7.792
17	16	シャトルマウス(セガ／3,000円)	7.595
18	17	レーシングコントローラー(セガ／5,800円)	7.4004
19	18	SSジョイパッドDX(ビック東海／3,280円)	7.3333
20	19	アスキーパッドX(アスキー／2,580円)	7.2459
21	20	サンサターンパッド(サンソフト／3,480円)	7.0041
22	21	バーチャスティック(セガ／4,800円)	6.4621
23	22	SGトルネードパッド(イマジニア／2,980円)	6.0689
24	23	SGトルネードスティック(イマジニア／4,980円)	5.6451

周辺機器寸評　キーボードはいいデキだ!?

今回はサターンネットワークの普及とともにキーボードがランクイン。デキのほうも良さげだぞ。

着順予想ゲームでワンチャンス／

読者レースへの応募者に与えられる第1の予想チャンスゲームがこれ。毎回こちらが指定するソフトが、初登場時に何着でランクインするかを予想しよう。見事着順を当てた人3名（※正解者多数の場合は抽選で）に、希望ソフト1本をあげちゃうぞ。今号の予想ソフトは、早くも最高と評判の「ファイターズ メガミックス」だ。キャラクター騒然のこのゲームは、はたして何着で登場するか？　右の例のように書いてくれ。

今号の着順予想

「ファイターズメガミックス」は何着だ？

【隊長さんの予想】こりゃ楽しい／　ワシは絶対1位な。
【謎の予想屋の予想】オレも個人的には1位だけど2位で。

11/22号当選者 11/22号予想「伝説のオウガバトル」は、謎の予想屋惜しいで賞の初登場24位で決着。正解者は、全体の6.897%に。抽選の結果、当選者3名は東京都・石橋貴幸くん、愛知県・西沢弘樹くん、京都府・花沢昌代さんだ。

オッズ予想ゲームでダブルチャンス!!

応募者チャンスパート2の予想ゲームがこちら。『サタマガ』編集部が指定したソフトのオッズ（読者平均点）が、初登場時に何点になるかを予想してくれ（※小数点4位まで可）。こちらは一番近かった人に希望ソフトを1本（ピタリ賞なら2本／）あげるぞ。今回は、人気シリーズ第2作目の「機動戦士ガンダム外伝Ⅱ」の予想をしてもらおう。3部作の最新作は、はたしてどうなるかな？　右上の例のように書いてくれ。

今号のオッズ予想

「機動戦士ガンダム外伝Ⅱ」は何点だ？

【隊長さんの予想】ワシは好みでいくかの。8.6759じゃ。
【謎の予想屋の予想】俺はもうちょい下。8.2583で。

11/22号当選者 11/22号予想「セクシーパロディウス」は、またまた予想屋勝利の初登場8.6155で終結。今回一番近い予想をしてくれたのは島根県の加藤義弘くん(8.6153)だ／　加藤くんにはお好みのソフト1本を送っちゃうぞ。待っててね。

セガサターン読者レース　参加者大募集中／

ハガキの書き方例

今回は、応募してくれた人の中から抽選で5名様に特別プレゼントとして、A：パワーメモリー＆ジョイスティック、B：ワイヤレスコントローラー2個、C：ジョイスティック2本のいずれかのセットとお好きなサターンソフト1本をプレゼント。応募者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるソフトに評点をつけ（最大5本、発売前ソフトの評点をしたらボツ／　なお、サターン用周辺機器も臨時募集中）、③コメント、④着順予想、オッズ予想、ほしいソフト名などを上の記入例のように書いて送ってくれ。各当選者の発表は1月17日発売号の当コーナー内でするよ。今号の応募締切は12月24日（消印有効）だ。

今号の特別プレゼント／

3つのコースから選択可能／

上にあるA、B、Cの3つのコースの中からプレゼントのセットが選ぶのだ。ハガキに好きなコースを選んで、欲しいソフトも記入してね。応募者から抽選で5名にプレゼントしちゃうぞ。

11/22号当選者 11/22号応募者プレゼント（A、B、Cコース＋お好みソフト）の当選者は徳島県・三沢葉子さん、秋田県・上山和宏くん、岩手県・松崎多佳子さん、青森県・伊藤孝義くん、山形県・仁藤正治くんの5名だ。おめでとう。

【行って来るぜ】「たいっちょう／」「なんでい」「もうすぐお正月ですねぇ。正月越えたらすぐに週刊化ですねぇ」「ふふふ」「最後の正月になんなきゃいいけど」「ククク」「どっか旅行でも行って来ようかなぁ」「…… 遅いわボケー／　今年の年末年始はなんと社会人様も9連休／　もはや旅行の予約など夏に終わっとるわ」「ちぇ。そういう隊長は？」「ククク。週刊化決定前に決めてた海外旅行に行ってくるぜ／はははは」「なんかヤケ入ってますね。隊長」「次号も頑張るぜ／」

読者レース応募券 12/27号

夢の対決まで1週間！

FIGHTERS MEGAMiX 発売直前 ALL CHECK!

●セガ●12月21日発売予定●5,800円●対戦格闘

「バーチャファイター2」のキャラクターと「ファイティングバイパーズ」。AM2研が放ったビッグタイトルが今、1つのゲームになって帰ってきた!! 今回は編集部に届いた最新版のサンプルを元に、基本システムやキャラ別の技と基本戦法をお送りしちゃうぞ。さらに開発スタッフ陣のインタビューも掲載！ この特集で「メガミックス」のすべてがわかる!!

ファイターズメガミックス バイパーズVSバーチャファイター

隠れキャラのシルエットを公開／ 開発スタッフの話では、この隠れキャラは偃月刀を持っている男性キャラらしいぞ。しかも過去に誌面にも出たことも……？ カンのいい人はわかった？

発売直前ココをチェック！

面白さは120点満点保証のこのソフト。あと1週間もすれば、みんなも遊んでいることだろう。冒頭のオープニングムービーも必見だけど、細かい部分の演出も注意してほしいな。オールチェックだ!!

今回は発売記念で特製Tシャツを20名に！

セレクターの時など、ゲーム開始前にスタートボタンを押すと、この画面になる。難易度は5段階。

キャラによっては特殊なゲージもある。なんと舜帝は酒を何杯飲んでいるかがわかる酒飲みレベルがゲージの上に！ あるキャラにはもっと面白いものも!?

全10人の隠れキャラを探せ！

AM2研より

左に登場している隠れキャラは、出てくるのは後半だと思いますが、知ってる人にはうれしいキャラでしょうね。顔は常に怒っていて、石油かなんかで稼いでお金持ちなんて、「VF3」の技をちょっと勉強してやってきました。怒っているのは「オレも出せー／」って言ってるみたいです。お楽しみに（片岡）

キャラクター選択画面の"?"部分に隠されたキャラクターは全部で10人。1Pモードの途中で出現したり、ある条件がそろうと出現するらしいぞ。隠れキャラを出すこと自体はそれほど難しくはないそうなので、普通に遊んでいれば見つかるはずだ。

画面の"?"に隠れキャラの顔が出現する。最初に出るのは誰か!?

【「ファイターズ メガミックス」Tシャツプレゼント応募先】上のTシャツご希望の方は、住所、氏名、年齢、電話番号をハガキに書いて、〒103 中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク㈱「セガサターンマガジン」編集部「ファイターズ メガミックス」Tシャツ係までお送りください（締切は12月27日当日消印有効）。発表は発送をもって代えさせていただきます。

ゲームを始める前に知っておきたい基本部分！

「バーチャ」と「バイパーズ」のキャラが集合！ とは言っても、大元のシステムやステージは一体どうなっているのか気になるところだよね。「バイパーズ」なら壁や空中での受け身があるし、「バーチャ」ならかわし動作がある。この２つの違ったゲームをいかに合体させたのか、まずは大まかなシステム部分からチェックしていくことにしよう。

POINT 1 壁あり？ 壁なし？ ランダム？

まずは「バイパーズ」の大きな特徴である壁。これは対戦時にプレイヤーが任意で選べるようになっており、壁あり、壁なし、ランダムの３種類が用意されている。〝壁あり〟を選ぶとバイパーズキャラのステージが、〝壁なし〟はバーチャキャラのステージが順番に登場する。〝ランダム〟は全ステージの中からまったくの無作為に選ばれる。ちなみに〝壁なし〟はリングアウトもない。

壁あり
「FV」とまったく同じ戦いができる。壁に当たるとダメージを受けるうえ、フィニッシュで破壊可能。

壁なし
「VF2」を作り直した広大なステージ。いくら走っても壁に当たったり、リングアウトはしない。

POINT 2 起き上がりはバイパーズの改良版！

２つのゲームで違う点を挙げるとしたら、起き上がりも欠かせない要素のひとつだ。「メガミックス」の起き上がりは全キャラ「バイパーズ」をベースとした物に変更されている。起き上がり動作中は相手の打撃や投げを食らわない、瞬間的に起き上がることができる、などの特徴はまさに「バイパーズ」。この他その場起きや横転起きからの蹴り起きといった「バーチャ」の要素が加えられているのだ。

ダウンした側の選択肢が増えたことで、起き上がりを攻めるだけのワンパターンな対戦はなくなるはずだ。

起き上がり途中でも技が出せるあたりは「FV」と同じ。立ち状態で起きたり、しゃがみ起きも可能。

POINT 3 バーチャキャラはどこまで「VF3」なのか？

大まかなシステムは「バイパーズ」をベースに作られているが、随所に「VF3」の要素も導入されている。

とくにバーチャキャラは限りなく「VF3」に近くなっており、技はもちろんのこと、かわし、投げ抜けといった基本的なシステムやバランスは、ほとんど「VF3」と言える。だが、「3」の技がすべて入っているかといえば、じつはそうでもない。たとえば投げ技。横投げ、背後投げ、キャッチ投げなどの主な技はあるものの、技が極端に多いウルフ、舜帝などは、正面からのコマンド投げが一部削除されていたりする。

キャラによって違うのだ

正面からの投げ、いくつかの打撃はないにしても、かなり「VF3」っぽい。

POINT 4 G&A、アーマー、受け身、かわし

細かい部分は基本的に「バイパーズ」のものを採用しているが、バーチャキャラとの差が出ないようにマイナーチェンジや微調整などが施されている。

まずは「バイパーズ」で特徴的だったG&A。現時点ではバイパーズキャラは据え置きだが、バーチャキャラにもG&Aがついている。アーマー破壊技に関しても同じ。バーチャキャラにも同様に上段、下段のアーマー破壊技がつく予定だ。受け身はほぼ変わらず、空中で体勢を立て直してからの攻撃は健在だ。かわしはEボタンを使った「VF3」の物を使っているが、バイパーズキャラはレバー＋Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖのかわしも併用できる。

バーチャキャラにも受け身、G&A、アーマー破壊技が入る予定だ。どの技が該当するかは調整中。

ファイターズメガミックス発売直前インタビュー

キャラの数からサウンドまですべてがお買い得の1本！

ゲームコーディネーター **片桐大智**

AM2研の対戦格闘と言えばこの人。今回は〝ゲームコーディネーター〟という立場で参加。「要するにゲームを面白くする人ですかね」とも。面白さは保証済み？

本誌■今回は、発売直前の最後のインタビューということで、ディレクション部分やサウンド関係の主要なスタッフの方に集まっていただきましたが、今日の時点で、発売まであと１カ月ないですね。もうソフトも完成というところですか？

片岡■……80％ってとこでしょうか。

片桐■えっ？ そうなの？

片岡■あ、いや。今みんなでいろいろアイデアを入れてきているから、最終的にどれぐらいのものになるかわからないし。最終目標は120％ぐらいまでいくかもしれませんので（笑）。

片桐■そうですね。実際今はメインキャラの調整も、発売ちょっと前のレベルにまではきているんですけど、そこからプラスαのキャラクター達をどこまで煮詰められるかをやっているところですね。もうちょっといろいろ楽しいことができるんじゃないかって、アイデアはありますから。

本誌■今回一番苦労しているところというのは、どのへんですか？

片桐■いろんなキャラクターが登場するんだけど、その中でイメージを崩さないで１つのゲームにしなくちゃいけないというのが大変ですね。今回は技にしろ、ダメージ設定にしろ、全部１つ１つやり直しているわけなんですけど、バーチャのイメージ、バイパーズのイメージって、それぞれありますよね。どちらかに偏らせすぎずに、そのキャラクターのイメージを残す。今までいろんなゲームを担当して、調整の時に「もう死ぬー」とか言ってたのが甘いぐらい今回の調整は死ぬほど大変ですよ（笑）。

本誌■今回バーチャのキャラは「VF3」の技を使えますよね。結論から言って、どこまで「VF3」なのか、というのをお聞きしたいんですが。

片桐■「VF3」の技は使えます……でも「VF3」ではない、というのが正解でしょうね。使う技は同じだけど、連係がつながるかというと、つながらないですから。まあ、何を「VF3」とするかは難しいところですが、感覚的には半分「VF3」というところでしょうね。これは実際プレイしてもらえれば、わかると思いますよ。

片岡■僕らも今回は「VF3」に近づけようとして作業していたわけじゃないですからね。あくまでも新しい「ファイターズ メガミックス」というゲームを作ろうとしていたわけですから。

本誌■システム的な部分なんですが、例えば全員〝受け身〟が取れますよね。このへんは何か「バイパーズ」とは違う改良点とかあるんでしょうか。

片桐■〝受け身〟に関しては、前の時は受け身をとった後にガードできない時間が多々あって、ボコボコにさ

開発チーフ **片岡 洋**

光吉氏と一緒の仕事は「それいけココロジー」以来とか。「今回のソフトは超お買い得ですよ」と片岡氏。

キャラの数からサウンドまですべてがお買い得の1本！

ゲームモードはサターン版「VF 2」や「バイパーズ」でもおなじみのものが7種類。「FV」、「VF」初心者にうれしいトレーニングモード、1キャラで何人抜きできるか挑戦可能なサバイバルモードなど入っている。1人でも2人でも楽しく遊べるぞ。

1P MODE（1人プレイモード）コースは4つ以外にも？

初心者でもクリアできるコースから、女性キャラだけのコースまで4種類。クリアすると他のコースもでてくる!?

A初心者コース
難度の低い初心者向けコース。

Bバーチャファイターコース
「VF 2」のキャラが集合したぞ。

Cバイパーズ
こっちは「FV」のキャラが登場。

D女性キャラコース
女性キャラだけを集めたコース。

SURVIVAL MODE（サバイバルモード）

3分、5分、15分の制限で、CPUを何人倒せるかを試すモードだ。1セット先取、つぎのステージになっても体力は回復しない、1ラウンドの時間は無制限という過酷な条件の中、君は何人抜きができるか!?

体力は回復しないうえに、制限時間がある。時間をかけず、無傷で進まねばならない。

VS MODE（対戦モード）

本体にジョイスティックを2つつなげ、対戦相手と戦うモード。オプションでステージセレクトや体力によるハンデ、1ラウンドの制限時間などが決められる。キャラセレクト画面では1画面にすべてのキャラが表示される形式なので、サクサクと対戦できるぞ。

対戦をしたいならこのモード。画面の切り替えが速いので、ガンガン遊べるぞ。全キャラを使いこなすのだ！

TEAM BATTLE MODE（チームバトルモード）

それぞれ8人までのキャラを選び、勝ち抜き戦をするモードだ。

1人8キャラ。同じキャラを何回使ってもいいし、登場した隠しキャラも使える。

どちらかの持ちキャラがいなくなるまで戦う。キャラの相性を見ながら選ぼう。

TRAINING MODE（トレーニングモード）

攻撃してこない相手と戦い、技の出し方や連続技の練習をするモード。技のコマンドを表示したり、連続技の総ダメージ数もわかるなど、便利な機能がついている。まずはこのモードで練習あるのみ！

画面の下にコマンドが、上には総ダメージ量が表示される。1人ときは練習しまくれ。

Record（レコード）

サバイバルモードのタイム別勝ち抜き人数と、1Pモードのクリアタイムが参照できる。1Pモードで記録を更新すれば自分のイニシャルを登録することもできるのだが、残念ながらサバイバルモードではキャラ名のみ。

1Pモードとサバイバルモードの記録を参照可能。

Options（オプション）

ジョイスティックやコントローラーのボタン配置、CPU戦の難易度など、各種設定を変更するためのメニュー。受け身ができず、ヒットマークも出ないバーチャモードと、その逆のバイパーズモードもここで切り替えるのだ。

バーチャモードとバイパーズモードの切り替えはここ。

れるということがあったんですが、今回はガード時間とか、着地後のガードの見直しとか言い出したらキリがないほどやってますよ。あと、下段攻撃に関しても、バイパーズキャラのほうが、かなり強かったので、バーチャキャラと合うように若干弱くしてますね。
本誌■逆に「VF 3」の〝Eボタン〟も、今回は全キャラ使えますが、こちらの使いどころというのは？
片桐■「VF 3」の時はリングアウトしそうな時にかわすというのが大きかったんですが、今回はそれがありませんからね。かといって「VF 3」のようにかわせないのか？というと、そうでもないですから。まあ、Eボタンがあるから使え、というのではなくて、防御方法にかわしの選択肢もあるよ、という感じでしょうね。

本誌■ステージが今回〝壁あり〟〝壁なし〟となっているんですが、壁なしの時に、パンチ1発やって逃げちゃうとかは、ありですか？
片桐■それはできないようにしてますよ。そもそも今回リングアウトをなくしたのは、バイパーズのパンの超衆賭麗斗1発なんかで、リングアウトとかなったら、あまりにもかなしいですからね。個人的には、リングアウトを背にしてギリギリの駆け引きをするっていうのは好きなんですけど、今回はそういう経緯でリングアウトをなくしましたんですよ。
本誌■ところで、サウンドなんですけど、今回これだけキャラクターが多いと、光吉さんも曲用にもらえるメモリが少なくて苦労してるんじゃないかなぁと思ってるんですが、そのへんはいかがです？
光吉■う～ん、イメージ通りですね(笑)。とりあえずCD使ってて、データ残ってないなって感じですね。ただ、今回は各コースのエンディングに関しては1曲ずつ書き起こしている最中でして、結構楽しく遊ばしてもらっていますよ。エンディングは一応内蔵音源で用意する予定なんですが、いかにいい音を最後に残しておけるかが、腕の見せどころかと。
本誌■今回1Pプレイの時に、コースがいくつか用意されているんですが、最終的に何コースあるんですか？
片岡■ホントは何10コースも作りたかったんですけどね。とりあえず、最初のA、B、C、Dを全部クリアすると、次のコースがまだ出てきます。コースも一応特色をつけてあって、このコースはCPUの傾向がちょっとこうだね、みたいなのを感じてもらえると思いますよ。
本誌■隠しキャラは、10人ということですが、じつはそれ以外に隠されているヤツとかありますか？
片岡■いるかもしれませんね。わかりやすいところで言えば、ハニーなんかはスゴイのがいますよ(笑)。
本誌■使う技というのはそれぞれの隠しキャラで違うものに？
片岡■キャラによって、こんなに立派な見たこともない技が入ってるんだ、というのもいれば、これしか技ないの？　かわいそうに、というのまでいろいろですね。そういう意味ではすごく特徴がついてますよ。
本誌■この号が出る頃には、発売まで、もうあと1週間ほどなんですが、最期のPRをひとつ。
片岡■そうですね。とにかくまずこのお買い得さと言ったらないでしょうね。キャラクターセレクト画面1つとっても、これを見ちゃうと他のゲームがすごく少なく感じるほどですから。サウンド面も含めて、まさに音楽CDでいうところのAM 2研ベスト版みたいなものですから、ぜひ買ってほしいですね。
(11月25日、セガAM 2研にて収録)

サウンド担当
光吉猛修

エンディングと、ある隠れキャラのBGMが必聴の今回のサウンド。各隠しステージは泣ける？

次のページからは全キャラクター大解説パート1だ！

BAHN
バン
喧嘩番長

「ファイティングバイパーズ」では、最強の名をほしいがままにしてきたバン。「VF」から乱入(?)してきたアキラやラウやジャッキー等のキャラクターたちの中でも、果たしてこの地位を守ることができるか？最強伝説を、また始めようぜ／

新 バンのステージ OLD ARMSTONE TOWN

バイパーズからあったバンのステージ。閉園されたテーマパークで通称ウエスタン(昼)。今回はなんとこのステージにあったクマちゃんの風船がパンダちゃんに変わった。BGMはFVステージ1の曲。

AM R&D DEPT.#2 AM2研から バンはこうなった！

技自体変更はないんですけど、ダメージの調整とかその辺は若干されています。だから一撃がちょっと弱まったかなと、まあ昔が最強と、うたわれたぐらいですから、最強から強いに落ちたくらいですかね。それと今回バンには秘密があります……(笑)。

覚えておきたい固有技

一撃必殺！ 攻撃力がハンパじゃないぜ！

バンは、コンビネーション系統の技がほとんどない。しかし、鉄肘や拳華火、仁義激闘破といった相手のコンビネーションを止める技から、怒羅魂圧破や鉄山靠を代表とした一撃必殺の技まで豊富にある。もちろん空中コンボも狙えるぞ。

from FV 拳華火

Ⓟ

技が出るまでが速く、攻撃力もある。ガードされても、まず反撃を受けないのが魅力だ。

from FV 仁義激闘破

Ⓟ

この技によって中段との2択をかけられる。当たればダウンを奪えるので、どんどん使え。

from FV 甲破弾

Ⓟ

バンの特殊ガード&アタックだ。さらにこの、烈甲破弾や烈火甲破弾に繋げられる。

from FV 超衆賭麗斗

Ⓟ

ガードされても反撃を受けないおいしい技。この後に2択を迫ってもいい。でも上段攻撃。

from FV 剎那落

敵近くⓅ+Ⓖ Ⓟ+Ⓖ

攻撃力は非常に高いが、入力タイミングはかなり難しい。確実に決められるように。

FIGHTERS MEGAMIX CHECK 1 "かわし"の性能

バンの基本は直線的にゴリゴリ押して戦うことなので、技の出たところをかわされると非常にまずい。「バイパーズ」での、「この技の後に相手はこうする」的な考えの中に"かわし"を叩き込んでおこう。また、自らかわしを行った場合、相手の硬直中に拳華火で空中コンボを狙うか、攻撃力の高い技で反撃を加えよう。

かわしたあとは鉄山靠がベスト。安定するなら鉄肘、浮かせるなら拳華火にしよう。速攻足蹴をキャンセルして居合い蹴りもいい感じだ。

FIGHTERS MEGAMIX CHECK 2 for VSバーチャキャラ 力は互角！ 勝てるかバン!?

バンは相変わらず、単発打撃技ばかりのキャラクターだ。基本的な戦術はなく、仁義激闘破と鉄肘を使い分けて相手のガードを揺さぶり、投げ技の剎那落を狙っていくのがベースとなる。そして、これに超衆賭麗斗や蛇武流怒羅魂圧破を組み合わせたり、壁投げからのコンボなどを使ったりして、多種多様な攻撃をしかけていく。そんなバンがバーチャキャラクターに対して、どう戦えばいいのか？

バーチャキャラクターにもガード&アタックや走り攻撃があり、基本技での性能差はまったくついていない。これらの点から、ほぼ互角に戦えると考えていいだろう。しかし、技を出した後の硬直時間の短さは、バイパーズキャラクターのほうが一枚上手になる。この点を生かして相手の攻撃を潰すような感じで技を繋げていこう。

バンの基本性能の高さで、バーチャキャラクター達を粉砕してしまおう。

FIGHTERS MEGAMIX CHECK 3 for VSバイパーズキャラ 最強の名において負けるわけにはいかないぜ！

まずは単発技を出していくこと。ここからバンの戦いが始まる。バンの攻撃は、ガードされると反撃を受けるものが多い。しかも相手が反撃をしたくなるような単発技ばかりだ。しかし、それは最速での話。ちょっとでも遅れればもうこっちのもの。反撃をガード&アタックや根性肘で潰し、相手がこちらの技の後、ガードするようになったら剎那落を決める。これぞバンの最強的戦術、かな。でもせっかくだから見せましょうよ、華麗な技の数々を。ぜひ決めてほしい技は、蛇武流怒羅魂圧破と烈火甲破弾。コマンドは難しいが、ヒットしたときの爽快感がいい。しかもヒット後に相手が受け身をすれば、さらに追い討ちを入れられる。あとは速攻足蹴のGキャンセル。俗に言う「居合い蹴り」というヤツだ。これらを活用していこう。

カッコいい技からマニアックな技まで、すべてを使い尽くして戦いに勝利しよう。

バンはこう使え！ SPECIAL PLAYER

とりあえずカッコいいっすよ、こいつってば

相変わらず強いよ、バンは。僕みたいに「VF2」アキラやって「FV」ではバンやる人って結構多いんじゃないかな。ほんと、このゲームじゃどっちのキャラをやろうか迷うね。でもバンって古き良き時代の番長って感じがいいんだよね。技の名前も、昔机の上や壁にあった落書きみたいで。まあそれはいいとして、とりあえず現段階ではアキラよりバンの方が全然強いんですよ。アキラも使っている僕としてはちょっと悲しい感じ。でも、バンが強いからいいや、って感じかな。

真・大和BANちょ1号

こいつってこれであいさつしそーだよなあ……。

AKIRA YUKI

結城晶

八極拳

「VF2」のころは最強キャラで、「VF3」では弱くもなく、今回のこのゲームでは果たしてどうだろうか？　アキラの新必殺技、修羅覇王靠華山はどこで使うかがポイントになる。今回は修羅覇王靠華山の性質とポイントについてもフォローするぞ！

AM2研から アキラはこうなった！

アキラはある程度、3の技がを入れてきています、いろんな技が使えるようになって、パンと闘えるほど強くなりました。若干連係に比重を置いた一発キャラになっていると思います。ダッシュ鉄山はパンのほうを覚えました、修行して(笑)。

新 アキラのステージ

アキラステージ。システム的にリングアウトをなくしたのでリングがなくなり妙に広くなった。遠くのほうがぼやける感じになり、とても綺麗になっている。ステージBGMはVF2のアキラステージ。

覚えておきたい固有技

現段階では突進系の技に多少のスキがある？

「VF2」のころは躍歩頂肘をメインで戦ったが、「VF3」になってスキだらけになった。そのため、裡門頂肘を代用するのだが、これも現段階では多少のスキがある。ここはやはり、浮かせ技と投げ技をメインに使っていくほうが無難だ。

from VF2 躍歩頂肘 [illegible]Ⓟ

一番リーチのある突進系の技。ガードされると反撃を受けるので、使いどころが限られる。

from VF2 揚砲 [illegible]Ⓟ

多少のスキがあるが、このゲームの中では重要な浮かせ技となるので覚えておこう。

from VF3 馬歩衝靠 [illegible]Ⓟ+Ⓚ(しゃがみ状態)

「VF3」での浮かせ技だ。このゲームでも浮かせ技として活用することができるぞ。

from VF2 崩撃雲身双虎掌 Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ[illegible]Ⓟ+Ⓚ or [illegible]Ⓟ

「VF3」になって打撃技となった。ここでも打撃技となっているので使い方は同じになる。

from VF2 獅子抱月 [illegible]Ⓟ+Ⓖ

相手を地面に叩きつけるコマンド投げ。投げた後にはダウン攻撃の槍下砲で追い討ちだ！

FIGHTERS MEGAMIX CHECK 1 "かわし"の性能

アキラは回転系の技がないため、相手のかわし動作に対しては攻撃してくる前に、出が早い技やガード&アタックで対応する。先読みで投げ技をおいておくのも一つの手だ。また、自分が相手の攻撃をかわした時は、側面から鉄山靠や浮かせ技の揚砲を狙っていこう。ここで、威力がある崩撃雲身双虎掌を狙ってもいい。

相手の攻撃をかわした場合には、鉄山靠で魅せるのはかなりアキラっぽい。近い間合いなら、かっこいい獅子抱月を使うようにしよう。

FIGHTERS MEGAMIX CHECK 2 for VSバーチャキャラ 「VF2」じゃないけどまた最強か？

基本的に「VF3」とあまり変わりはなく、多少の技の調整はあるがこのゲームも同じ感覚で戦っていけそうだ。アキラは上記で説明したように突進系の技にスキがあるので、相手の動きを見て戦っていくことになる。特に中段攻撃が多いので、投げとの2択攻撃をかけて攻めていくのが基本だろう。中段攻撃にはリーチのある躍歩頂肘やしゃがみダッシュなどを使って猛虎硬爬山を使っていく。投げ技は獅子抱月や投げた後で相手に2択をかけられる順歩翻靠を使っていこう。次に接近戦では、下段攻撃の槍下崩捶を当てて、相手の攻撃を誘う。そして貼山靠、またはかわして鉄山靠で反撃を潰すのが理想的だ。その他、槍下崩捶で常に下段を意識させて、相手がしゃがんだところに、出の速い躍歩頂肘で攻めるのも有効な戦術の一つだ。

「VF3」と同じように相手の動きを見ながら戦っていけば、違和感なく戦えるはずだ。

FIGHTERS MEGAMIX CHECK 3 for VSバイパーズキャラ アキラの新必殺技でとどめを刺せ！

バイパーズキャラは基本的に技の出が速いため、接近戦では反撃しようとすると潰されやすいのが難点。そこでバーチャキャラとは違って、かわしを使うのが基本になる。かわした後には、上記で説明したように鉄山靠を使うのが有効な連撃だ。さらに大ダメージを与えたいときには、浮かせ技の揚砲や馬歩衝靠で相手を浮かせて、修羅覇王靠華山を叩き込んでやろう。この技は浮かせた後の追い討ちだけじゃなく、躍歩頂肘がヒットしたときに低い浮きでも相手が受身をとれば決めることができるぞ。

次に、ジェーンのように手数が多いキャラに対しては、かわすばかりでなく、ガード&アタックで相手を突き飛ばしてやろう。こんな感じでバイパーズキャラと戦うことになるが、手数が多いキャラには、かなり苦戦するぞ。

やはり、この技が主力になりそうだ。「VF3」で練習しておこう。

アキラはこう使え！ SPECIAL PLAYER

とりあえず「VF3」のアキラより強い？

このゲームのアキラは、相手を浮かせた後の空中コンボを決めるのが楽しいが、やっぱし打撃技が「VF3」よりも使えないのが残念だ。実ははっきりとわからなかったので掲載しなかったが、修羅覇王靠華山は、相手が地上にいる場合でもつながっていた。はたして発売バージョンはどうなっているのかな？　もし、これがこのまま残ったらかなり強すぎる気がするけど、いいんじゃないかな〜？　アキラ使いの俺的には現段階では、すげーウハウハだったよ。

大和　アキラ

「VF3」で知っての通り同じ使い方でいけるぞ！

RAXEL

ラクセル

バトルロッカー

なにかに苛立っているのか？　なにかに脅えているのか？　そんな答えを探すために、俺はバイパーズになったんだろうか？　そんなことはもうどうだっていい!!　今、この瞬間。熱いバトルで自分が気持ちよくなれれば、それで十分じゃねえか!!

AM2研から ラクセルはこうなった！

ある程度の技のマイナーチェンジはしていますけど、一応連係というか変な連続技を、そういうの強すぎる部分とかを直したりとかしています。あの人は髪の毛の色が変わるんでその辺を見てやってほしいですね。ロッカーですからね、いろんな色になると。

新 ラクセルのステージ THE CITY TOWER

アームストンシティ市庁舎の内のエレベーターのステージ。基本的にはサターン版バイパーズと変わらないのだが、ガラスを割ったときのチラチラなどが押さえられている。BGMはFVのステージ7。

覚えておきたい固有技

プレッシャーを与えて投げろ！

強力なコンボのあるラクセル。ロースピンコンボのようなガード方向を揺さぶれる技や、助走のいらないラクセル特有のスライディングキックなども有効。また、ガードを固め始めた相手には、デトロイトロックダウンを狙うチャンスだ!!

from FV デススピンキック　K+G

ヒットすれば、相手のアーマーを破壊する。相手のガードを外す効果もある。使える技だ。

from FV スライディングキック　K+G

相手をダウンさせる下段技。相手の上段攻撃を、かわしながら出すことができる。

from FV デスキャノン　P+G

相手を前方に放り投げる。壁に当てることができれば、そのまま空中コンボが狙える。

from FV ロースピンコンボ　KP K+G

中段から始まり下段で終わるコンボ。変則的なモーションなので、相手はガードしにくい。

from FV デトロイトロックダウン　+G P+G

相手と空中高くまで飛び上がり、地面に叩きつける。派手で威力も高め。積極的に狙おう。

FIGHTERS MEGAMIX CHECK 1 "かわし"の性能

デススピン・ローラーを出して、相手のかわしを潰していこう。しかも、デススピン・ローラーは、1発目で相手の立ちガードを外し、2発目、3発目を当てにいくことができる非常に使える技。こちらからかわしを使ったあとは、中段攻撃で出も早く、コマンドも簡単なライトハンドを使っていくと効果的だぞ。

相手がかわしを使っても、デススピン・ローラーを出しておけば問題なし。回転する技が3発連続して出るんだから、かわしなんか簡単に潰します。

FIGHTERS MEGAMIX CHECK 2 for VSバーチャキャラ

相手がバーチャキャラでも問題ナシ！

ラクセルは、相手が「バーチャ」キャラでも「バイパーズ」キャラでも、特に意識する必要は無い。

PKキャンセルでラッシュをかけてから、投げ技のデスキャノンや打撃技のライトハンドなどに繋ぎ、壁を利用した空中コンボを狙っていく。PKキャンセルのあと、相手が打撃技で反撃にくるようならスライディングキックを入れておくといいぞ。

相手を空中に浮かせて入れるコンボは相手の残り体力によって変えるとベスト。確実にトドメを刺しにいきたいのなら、反撃されずに当てることのできるサマーソルトキックを。一気にダメージを与えておきたいのならPKキャンセルを1～2発入れてから、デススピン・ローラーを叩き込もう。また、打撃技とみせかけて相手の着地を投げてしまうのも有効な戦法だ。

相手を浮かせてからの空中コンボは状況によって切り替える。それが上級者への道だ。

FIGHTERS MEGAMIX CHECK 3 for VSバイパーズキャラ

上段アーマーを狙え!!

アーマーを装備している「バイパーズ」。ラクセルはPKキャンセルや中段攻撃など、相手を立ちガードさせる技をメインとして戦うキャラなので、比較的相手の上段アーマーにダメージを与えやすくなっている。

相手の上段アーマーを点滅させたら、上段アーマーを破壊することができるデススピン・ローラーを狙っていこう。このデススピン・ローラーはさきほども説明した通り、空中コンボにも組み込んでいけるので、相手を浮かせたら積極的に狙っていこう。

空中コンボにいくため、相手を浮かせる技は、打撃技のスカイスクリーマーが非常に有効だ。ちなみに、スカイスクリーマーは受け身を取った相手を再度浮かせ直す技としても使っていける。受け身のタイミングが単調な相手には非常に効果的な技なのだ。

とにかくPKキャンセルでガンガン攻めていこう。それがラクセルの強さだ。

ラクセルはこう使え！ SPECIAL PLAYER

とにかくギターで大暴れ!!

ラクセルを使うんだったら、PKキャンセルは基本中の基本、コイツができなきゃラクセルを使う資格なし。お家に帰ってママのオッパイでもしゃぶってな!! PKキャンセルでガンガン押して、相手に反撃の暇を与えずに勝利できりゃあ完璧よ。あと、せっかくギターを持ってんだから、コイツを使わない手はないぜ。派手に相手の頭をかち割ってやろうぜ!! トドメはコマンドが難しい、デトロイトロックダウンを決めて相手にショックを与えろ!!

デトロイトラクセル

とにかくアピール度の高い技、とにかくハデに暴れ回ろうぜ!!

JACKY BRYANT

ジャッキー・ブライアント

截拳道

手数が多いわ、足癖は悪いわで、何やら凶暴化しつつあるこの人。見た目は「2」でも、中身は「3」／ これはかなりイケるかも。押して押して押しまくれ／ と言いたいところだけど、ガード＆アタックは恐いから、きっちりと戦いを組み立てていこうか。

AM2研から ジャッキーはこうなった！

3の技は、だいたい入れてありますし、予期せぬ連続技がきっとあるんじゃないかと。今回は精密というよりも爽快という方に、いわゆるバイパーズに寄った形で、バランス調整されてるんで、それが一番謙虚になってくるキャラクターだと思います。

新 ジャッキーのステージ

木が茂る岩山

ここもリングがなくなってしまった。夕日の感じがかなり綺麗。VF2の時には、裏技で負け鷹というのが棲息していたのだが今回はどうなっているのだろうか。BGMはVF2のジャッキーステージだ。

覚えておきたい固有技

技名は同じでも、性質が違う！

ライジングエルボー（⇨Ⓟ）やビートナックル（Ⓟ+Ⓚ）などの中段攻撃から派生するコンビネーション技は非常に頼りになる。ジャッキーを前にして、しゃがむ奴のほうが悪いのだ。打撃技が通用しないようなら、そこで投げ。これで完璧。

from VF2 ダッシュハンマーキック

⇨⇨Ⓚ

なんと、Gボタンでキャンセルがかけられるようになっている。蹴るフリして投げ、とか。

from VF3 ビート＆ナックルロースピン

Ⓟ+ⓀⓅ⇩Ⓚ

中段から入って、最後は下段でシメるという、非常に使える技。相手の攻撃を誘えるし。

from VF2 エルボースピンキック

⇨ⓅⓀ

エルボーがヒットしたのを確認してから、キックを出す。それでつながるんだから強い。

from VF2 ダブルパンチロースピンキック

ⓅⓅ⇩Ⓚ

エルボーを警戒している相手にはよく決まる。この技の後は、かわしなどするといいかも。

from VF2 ニーストライク

敵近く⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

ジャッキーの代表的な投げ技。投げたあとは、とりあえず追い打ちを狙ってみよう。

FIGHTERS MEGAMIX CHECK 1 "かわし"の性能

回転系の技を多く持つジャッキーにとって、頻繁にかわし動作をくり返す相手はさほど恐くはない。実戦で多く使うと思われる技の多くは回転系であることだし、ヘンに気にする必要はないだろう。逆に、相手の技をうまくかわせたら、ニーキック（⇨Ⓚ）で浮かせてから、空中コンボを狙ってみるといいだろう。

相手にしてみれば、「うまくかわせた！」かもしれないが、ジャッキーにかわしは通用しないことのほうが多いかもしれない。技は置いておけばよし！

FIGHTERS MEGAMIX CHECK 2 for VSバーチャキャラ 心構えは「3」のままで問題なし

投げ技はすべて投げ抜け可能という「VF3」のシステムがそのまま受け継がれている。だから、何かしらの技を相手にガードされたあとの、"投げ確定"のような場面では、しっかりと投げ抜けコマンドを入れておきたい。いっぽう、攻めのバリエーションを付けるためには、下段攻撃の割合を増やすことをお勧めする。さまざまなコンビネーション技から繰り出されるローキックが相手にヒットしたらチャンス。その状態をキープしたまま、かわしをかければ、相手の攻撃を誘い出せることが多いはずだ。そうして相手の攻撃をうまくかわせた場合、確実に反撃をかけておきたい。反撃のタイミングが少々遅れたところで、伝家の宝刀、サマーソルトキック（⇘Ⓚ）なら大抵間に合ってしまう。ビートナックルの使い勝手のよさに注目したい。

S.S.D.だって投げ抜けできるっていうなら、そりゃあ狙う価値は十分だわな。

FIGHTERS MEGAMIX CHECK 3 for VSバイパーズキャラ 調子に乗って、攻めすぎないように

ディレイをかけて攻撃しまくって、自らのペースを維持して戦う。これがジャッキー本来のスタイルだと思われるが、「バイパーズ」のキャラクターを相手にするときは、その根本は足元から崩される。そう、彼らのガード＆アタックが脅威となるのだ。そのため攻めも慎重にさぜるを得ないし、ディレイをかけずに技を出してしまったほうがいいような場合も出てくるだろう。逆に、むやみに攻め込むような素振りで、相手のガード＆アタックを誘い出すくらいの心構えで臨むべきだ。ガード＆アタックがガードできたら投げ技で反撃を忘れずに。あるいはガード＆アタックを無効化させるべく、攻撃を下段に集中させるような作戦でもいいかもしれない。あまりに下段攻撃ばっかりってのも、嫌がられるかもしれないので、ほどほどに。

攻めてるつもりが大カウンター。これが恐い。ローキックあたりで攻めるもよし。

ジャッキーはこう使え！

SPECIAL PLAYER

くるくる回って、寄せつけないよう

もともと回転系の技の豊富なキャラクターなので、自分の技がかわされてしまうということで悩むことはなさそうだ。それよりも相手の技をいかにかわすかを考えたほうがいい、うまくかわせたら、必殺のサマーソルトキック（⇘Ⓚ）をブチ込むだとか。このサマーソルトキックはめでたくガード＆アタック技、かつアーマー破壊技になっている。相手の技をガードできる時間こそわずかなものだが、あらゆる局面で狙っていけるはず。ダメージよりもアーマー破壊、なんてときは、サマーを当てるタイミングだけに集中！

邪気ジャッキー

いつでもどこでも、誰相手でも本当に使える技、ジャッキーっぽい。

TOKIO

トキオ

ジャスティスバイパー

長い黒髪をなびかせて、彼がまた帰ってきました!! なんか昔と変わらないけど、ま、逆にそれが使いやすくていいのかも……。回転系の打撃技を生かして、相手のエスケープをガンガン潰しちゃいましょう。とどめは当然、脱衣ってことで!!

新 トキオのステージ

ARMSTONE AIRPORT

トキオステージのエアポート。アームストンシティ内にある空港である。今回はアーケード版にあった飛行機が飛んでいく演出が復活していて超必見！ ここでのBGMはFVのステージ４のBGM。

AM2研から トキオはこうなった！

投げ技が増えています。がどこかで見たような投げ。投げ抜けが全部後ろになっちゃってるんで、コマンドが前になった技が、一個入ったかな。でも、どこかで見たかなみたいな。まあ若干の変更がありますがマイナーチェンジしてあるだけなので……。

覚えておきたい固有技

いままで通りがいいんです!!

いかに相手を壁に追い込んで、強烈な空中コンボをお見舞いするか？ やっぱ、ファイヤーダーツやライトニングアローなどの、相手を吹き飛ばす攻撃は超有効。ちょっと離れた間合いを維持して、長ーい足で攻撃するのもいい感じです。

from FV オープンエルボー ⇨Ⓟ

しゃがんでいる相手にヒットさせれば、相手はよろけ状態に。ここからいろんな連繋へ。

from FV プロダンサー ⇧Ⓚ+Ⓖ

オープンエルボー同様、しゃがんでいる相手をよろけさせる。長いリーチを生かそう。

from FV ファイヤーダーツ 走り中Ⓚ

ダッシュからの強烈な飛び蹴り。判定がでかいので、相手の技に当たり負けしにくい。

from FV ロースピンキック ⇩Ⓚ+Ⓖ

ここから様々なコンビネーションへ派生。当てた時の相手の状況でその後を切り替えろ。

from FV ベリーフラップ ⇨⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

相手の攻撃を伏せてかわす。かわした後は、ここから出るベリーフラップキックに繋ぐ。

FIGHTERS MEGAMIX CHECK 1 "かわし"の性能

スピンオフキックやロースピンキックから派生する回転系の技が豊富。これらの技を使えば、相手のエスケープを確実に潰していけます。相手がこの回転系の技を嫌って、エスケープをやめたら投げにいきましょう。自分がエスケープを仕掛けた場合は、これまた回転系に繋ぐと○。軸がずれても当たってくれるのです。

相手のエスケープなんか、なーんの心配もありません。回転系の攻撃ならガンガン当たってくれます。当然、相手の回転系の攻撃は要注意ですけど。

FIGHTERS MEGAMIX CHECK 2 for VSバーチャキャラ 豊富なコンボが鍵

とにかく、コンボ系の技が豊富なので、それらをガード、またはヒットさせてからの攻防を仕掛けていくのが基本です。トキオの攻撃を相手がガードした場合は、ディレイをかけたり、途中で止めたりなどして相手を混乱させ、反撃のタイミングを狂わせることがポイント。ヒットした場合は、当然最後までしっかりと出し切って確実にダメージを与えていくことが大切なところです。

相手を追い詰めたら、トキオの得意技でもある壁を利用しての空中コンボを狙っていく。その破壊力といったら壁のなかで戦い慣れた「バイパーズ」キャラのなかでも群を抜いています。

とにかく「バーチャ」キャラにはない、コンボの豊富さと壁コンボの強力さを全面にアピールして、圧倒的な勝利をGETしていきたいところです。

とにかく壁コンボ!! こいつがワンセット入れば、どんなキャラでも昇天確実!!

FIGHTERS MEGAMIX CHECK 3 for VSバイパーズキャラ コンボでガンガン押しまくれ！

こちらの技をガードされても、相手のアーマーにダメージを与えられるのは嬉しいところ。とにかく手数を出して、早いところ相手のアーマーを点滅させちゃいましょう。

問題は相手のアーマーを点滅させたあと、どうやってそのアーマーを破壊するかだ。トキオは固有のアーマー破壊技というものを持っていない。ダッシュ攻撃やガード&アタックでしかアーマーを破壊できないのだ。

しかも、これらの攻撃は普通に出してもヒットしにくい。相手を空中に浮かせて、着地際を狙って出していくと効果的だ。相手が着地を警戒して、なにか技を出している場合は、それをよけてから投げに繋ぐといいだろう。相手を浮かせたあと、いかに相手の裏をかいて攻めていけるかが大切なのだ。

相手の技がギリギリかわせる間合い。これが超重要。かわしたら確実に投げるべき。

トキオはこう使え！ SPECIAL PLAYER

寒い冬でも、脱衣でキメだ!!

ローラーッ!! あ、これヒデキだった。んなことはどうでもいい!! やっぱバイパーズたるもの、つねに脱衣を意識しなくちゃいけねえってもんだぜ。たしかに、お堅いプレイで確実に勝つのもいいが、せっかく「バーチャ」と「バイパーズ」のキャラが集まってドンチャン騒ぎをやるんだから、ドカーン、バキーンと派手に決めていきたいじゃねえか!! そしたらやっぱ脱衣で勝たなきゃイカンでしょう!! でも、脱衣を狙いすぎて、負けちゃうのはカッコ悪いから気をつけような！

某沢田の曲名トキオ

たしかにリスクはデカイ。だからこそ成功の快感は大きいのだ!!

KAGEMARU
影丸
葉隠流柔術

今度の相手は珍妙かつ厚着のサック野郎どもだッ〃　素早い攻めでヤツらを翻弄したうえ、転がりまくり、避けまくりで相手の調子を崩し、着ぶくれ野郎どものアーマーを脱がせろッ〃　動物はしぼませとけッ〃　レッツ、ニンジュツー（外国人風発音）〃

AM2研から カゲはこうなった！

1の弧延落を持ってきてます（笑）。実際、すごく浮くけど、最初の1発目が当てにくい。カゲはガード＆弧延落みたいのがあって投げたあとは、とりあえず受け身が取れない状態になっているのでボコボコたくさん決められるということですね。

新 カゲのステージ
草成寺

こちらも夕日が美しいカゲステージ。寂しいお寺という感じでいい雰囲気。ここもリングがなくどこまでも平らな地面が続くステージである。ここでのBGMはVF2シリーズのカゲのBGMが流れる。

覚えておきたい固有技
使えない技を使えッ(怒張)!!

勝ちを狙うだけなら「VF2」の技だけでも十分。しかし、あくまでゲームなんだから楽しくなきゃしょうがない。相手をヘコます有効な技のほかに、使えないとされる技を当てたり、前転や後転を使って嫌な動きを見せてびびらせたい。

from VF2 肘打ち ⇨Ⓟ

やたらとしゃがむサック野郎どもに食らわせろ!!　ただし接近戦以外で使えば地獄行き。

from VF2 針鼠弾 ⇦⇧⇩⇧⇨Ⓟ

ここから後転してみたり、急に止めて中段攻撃を狙いたい。起き上がりに重ねても素敵。

from VF1 弧延落 ⇦Ⓟ+Ⓖ

弧延落だけは「VF1」と同じ感覚、同じ軌道。空中で打撃技を1発当てるまで回復不可だ。

from VF3 烈掌螺旋 ⓅⓅ⇦Ⓟ

相手の懐へ飛び込むために必要な技。ときにはⓀを追加した散弾螺旋裏蹴りを当てろ！

from VF3 影刃 ⇨⇩⇧Ⓟ

いったんしゃがんで跳ね上がるパンチ。相手の上段攻撃に合わせてカウンターを取れッ!!

FIGHTERS MEGAMIX CHECK 1 "かわし"の性能

かわしを使う相手への対処は、タイミングを合わせて投げか回転系の打撃が入る。カゲの回転系打撃といえば、旋蹴り（⇩Ⓚ+Ⓖ）か幻葉（⇦Ⓚ+Ⓖ)、葉隠閃刃（⇧Ⓟ+Ⓚ）ぐらい。これらの技が当てにくい場合は、出の遅い雷龍飛翔脚(⇨⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)や龍尾閃(⇦⇦Ⓚ+Ⓖ)で追いかけるという手もあるので試してほしい。

影丸の下段攻撃が、かわしに対して意外な効果を発揮する。こっちがかわす場合は肘打ちや烈掌螺旋など、速い技をヒットさせた後がよい。

FIGHTERS MEGAMIX CHECK 2 for VSバーチャキャラ
速攻と素速い判断が必要ッ！

バーチャキャラに対しては、素速い牽制から中段、投げ技、下段攻撃、かわしのいずれかを仕掛ける戦法が有効。牽制に使う技は速い上段攻撃である散弾撃か烈掌螺旋、もしくは相手の上段攻撃を避ける旋風刃などがよい。これらの牽制技をヒットもしくはガードさせ、相手が反撃してくるならかわしへ、ガードするなら投げ技か中段、下段攻撃へとつなぎたい。

トリッキーな動きで攻めるなら裏旋蹴りや龍尾閃などの振り向き攻撃や針鼠弾、幻葉、チョップ系の技を多用したい。前転か後転、針鼠弾から素速くつながる影刃と回転地擂り脚も必修。嫌な動きで相手を翻弄し、ミスを誘ったりガードを堅くさせるのが目的だ。

最初のうちはかわしを混ぜた嫌な動きの連係をいくつか作り、使いどころを探してみるといいだろう。

ラウンドのフィニッシュ技には雷龍飛翔脚、壁から遠いなら葉牙龍を弧延落後に決めろ。

FIGHTERS MEGAMIX CHECK 3 for VSバイパーズキャラ
下手にかわすと大ヤケドだッ!!

基本的な攻撃パターンはバーチャキャラに対する場合と同じ。上段、または相手の攻撃を避ける中段攻撃で牽制し、様子を見ながら中段攻撃、下段攻撃、投げ技、かわしのいずれかに。だが、バイパーズキャラに対してはG&Aと下段攻撃に注意するべきだろう。多用はしてこないまでも、適当に攻めていると簡単に反撃されてしまう。あまりにG&Aを食らうなら、龍尾閃や地走りといった下段攻撃を積極的に使ってみるといいだろう。

各種打撃で接近戦に持ち込んだら、ぜひ狙ってみたい技が弧延落。今回の弧延落は投げ上げた後で相手がダメージを受けないと回復できないようになっている。確実に雷龍飛翔脚か葉牙龍を決め、派手に吹き飛ばしてやろう。ただし雷龍飛翔脚は硬直が長いため、壁際で使うと反撃を受けるので注意だ。

変な技を使い、決めるところは決める。相手を楽しませる気持ちで。

カゲはこう使え！
若者はスピードだーッ!!

SPECIAL PLAYER

ゴワッ！　若者はスピードだッ！　素速い動きからナイスな技へのコンビネーションで勝てるようになっとけッ!!　ていうか、すべての技を使いこなせるようになってこそバーチャル現代忍者。ワンパターンで勝つぐらいなら、負けても怪しげな動きで楽しんどけーッ！　まあ家庭用のゲームだし、勝ちとか負けとかにこだわらず、ぜひ大珍妙大会で盛り上がっていただきたいッ！　ただし精進する気持ちを忘れたら、かなりダメ。対戦相手と技術を高めつつビコれーッ!!

カリビアーニ居酒屋

変な技を使い、決めるところは決める。相手を楽しませる気持ちで。

PICKY

ピッキー
スケボーファイター

スケボーかついで「びっぷう」。武器持ってるだなんてずるいって言われそうだけど、どうせすぐ壊れちゃうんだから、そっとしておいてくれよ。トーキックのキャンセルを使って、攻めて跳ねて撹乱して、ピッキーらしく軽いノリで勝利しちゃいましょう。

新 ピッキーのステージ
UFO DINER

夜だったステージが昼に変わり、青空の下で闘うこととなったピッキーステージ。ペプシの広告はなくなってMEGA MINT？という文字に変わっている。ここのBGMはFVのステージ3のBGMが。

AM2研から ピッキーはこうなった！

新技が一応入っていますね。中段、上段をかわしつつ、ベリーフラップのような感じで、もうちょっとかっこいい何かができるかなと思って、とりあえず作ってみてそれなりにいけるかなと、誰に合うかなというので、一応ピッキーにしました。

覚えておきたい固有技
頼りになるよスケボーちゃん！

小ジャンプ攻撃の有効性に気づき、スケボーの使い方を模索し、ワンツートーキック（ⓅⓅ⇩Ⓚ）のキャンセルを使うようにすれば、おのずとピッキーの戦闘スタイルは固まってくるはず。ここに挙げたのはまさに主力となる技の数々だ。

from FV ボードスラップ ⇩⇨⇨Ⓟ

なんと、使いすぎると壊れちゃう。だけど、破壊力満点な技であることに間違いはない。

from FV ワンツートーキック ⓅⓅ⇩Ⓚ

トーキックの部分は、Gボタンでキャンセルをかけられる。そこで投げに移行、などなど。

from FV ハッチ ⬆⇨Ⓚ

大ジャンプ攻撃。攻撃判定がとても強く、地上で迎撃しようとする相手の攻撃をつぶす。

from FV ホッピングハンマー ⇧+Ⓟ

スケボーを用いる小ジャンプ攻撃。ここからパンチで始まるコンビネーション技が繋がる。

from FV ヒールドロップ ⇩ⓀⓀ+G

しゃがんでいる相手をよろけさせる効果あり。相手を牽制するのに適した技だと言える。

FIGHTERS MEGAMIX CHECK 1 "かわし"の性能

回し蹴りのような回転系の技だって、持っていないわけじゃない。しかしそうした回転系の技が、相手のかわしに対して、実際に効果を上げるかというと、一概には言い切れない。たとえばニー&ハイスピン（ⓀⓀ）。この技はディレイをかけられるのだが、ディレイをかけるとハイスピンを相手にかわされるのだ。

しっかりと回転しているように見える技でも、相手のかわしに対して無効であれば、何の意味もない。技の見た目にだまされないようにせねば。

FIGHTERS MEGAMIX CHECK 2 for VSバーチャキャラ プレッシャーを与えて投げへ

ガード&アタックの存在をちらつかせながら、ワンツートーキックを中心に攻めのパターンを組み立てていく。相手の反撃に合わせてガード&アタックを置いておくようにすれば、精神的にがっくりとくるはず。ワンツートーキックを警戒して、相手がばたばたと暴れるようになったら、相手の攻撃を回避しつつ、ジャンプ攻撃をくり出していく。上の技紹介のところでも取り上げたホッピングハンマーは、そのまま先行入力で、パンチから始まる各種コンビネーション技へと繋ぐことができる。相手が手を出してカウンターヒットすれば、無条件に空中での追い打ちも期待できるというもの。また、総じて「バーチャ」のキャラクターは、ダウン攻撃が素早い。これを回避できない場面は多そうだが、一応はレバガチャ回復を試みておこう。

おっと。なんとも早いダウン攻撃だこと。これもバランス取りの一環なんだけど。

FIGHTERS MEGAMIX CHECK 3 for VSバイパーズキャラ 中段で固めて、投げにいくのが基本

通常の戦い方を変える必要がないわけだが、ピッキーというキャラクターの特徴は、再確認しておこう。ピッキーはもともと下段攻撃が貧弱なキャラクター。よって、上段、中段攻撃でしゃがもうとする相手を立たせておき、しかるのちに投げへと繋ぐよう心がけるといい。中段攻撃は、アッパーを混ぜておけば、相手を浮かせてからの各種追い打ちに移行できる。ジャンプ攻撃を仕掛けるタイミングだが、これはいったん相手をダウンさせ、相手の起き上がりを攻めるときに使うのが一般的だろう。同様に、相手の起き上がりの際、両者の間合いが割合と離れているなら、このときばかりはダッシュからのスライディングが使える。共通技だが、アーマーも壊せるし、ピッキーにとってはとても重要な技だ。上段アーマーはスケボーで破壊しよう。

下段アーマーを壊せる、ピッキーにとっては非常に貴重な技。距離が必要だけど。

SPECIAL PLAYER ピッキーはこう使え！

先生！ スケボーが割れました!!

言われてみれば、スケボーって確かに便利すぎるかも。単発で使うのはもちろんだけど、ホッピングハンマーみたいにして使うこともできるしね。使いすぎると破裂しちゃうのも、無理もないか。素早くパンチを連続して出してみたり、ビヨーンと飛んでみたり、攻めのテンポに強弱を付けながら戦うと、終始ペースを保ったまま攻められるはず。だけど回転系の技が（いまのところ）使い物にならなそうってのは問題だな。ジャンプ率を増やしてカバーできる……かなぁ。

スケボー大将

ここまで派手にぶっ壊れなくてもいいじゃんか。ちくしょう。

FIGHTERS MEGAMIX 全キャラクター解説その1

LION RAFALE

リオン・ラファール

蟷螂拳

「VF」界最年少キャラのリオン。「VF3」の技が追加され、ビッキーなどのバイパーズキャラクターたちとの対戦は熱くなりそうだが、あのチクチクと相手の体力を削っていく戦法はこの「ファイターズメガミックス」で通用するのか？

AM2研から リオンはこうなった！

かなり下段が強い感が2から3に行くときに強まったと思うんですけど、あれが多少なりをひそめます。リーチの面ですとか、出かかりの面ですとか。3でいった投げからの打撃の連係は使えます。

新 リオンのステージ

万里の長城

ファイターズメガミックスでのリオンステージは、リングがなくなり広くなった。このステージは違和感なく仕上がっている。「決斗勝負」の看板は健在だ。BGMはVF2のリオンステージの曲である。

覚えておきたい固有技

連繋技で手数を増やせ!!

もともと手数の多いリオンだったが、「VF3」の技が追加されてさらに手数が増える。連繋を出しきるか、連繋の途中止めから2択をかけるのが基本。下段攻撃は穿弓腿(⇩Ⓚ)、中段攻撃は盤肘(⇨Ⓟ)で相手のガードを上下に揺さぶれ！

from VF2 連環穿掌 ⓅⓅⓅ

1発目のパンチがヒットすれば3発目までつながり、ダウンを奪うことができる。

from VF2 穿弓腿 ⇩Ⓚ

技の出が速い下段攻撃。この技と盤肘などを使って相手に中段と下段の2択をかけよう。

from VF3 連捶掃手 ⓅⓅ⇩Ⓟ

この技を最後まで出しきるか、2発止めからの中段攻撃で2択をかけることができる。

from VF3 疾歩昇穿手 ⬇⇨Ⓟ

カウンターヒットで相手を高く浮かすことのできる技。空中コンボを狙うチャンスだ。

from VF3 登山翻車脚 敵近く⬇⇨Ⓟ+Ⓖ

投げた後のバウンド中には、「VF3」と同じように、前掃腿などの追い打ちが可能。

FIGHTERS MEGAMIX CHECK 1 "かわし"の性能

リオンがかわし動作に対して出す技は、回転系の技の後掃腿と疾地掃腿がいいだろう。だが、相手のかわす方向、タイミングによっては当たらない場合があるので注意したい。もし、完全に相手のかわし動作が読めているのなら、クイックフォワードで近づき、かわし動作の硬化中に投げを決めてやろう。

かわす側はかなり難しいかもしれないが、こんな感じでかわされることがある。このあと、リオンはやられたい放題なので注意したい。

FIGHTERS MEGAMIX CHECK 2 for VSバーチャキャラ やっぱり中段と下段の2択で攻める

「VF2」からある技、穿弓腿が知ってのとおりコマンドが変更され、出しやすくなった。この技を使って相手に下段攻撃を意識させ、しゃがみガードをするようになったら、盤肘などの隙の少ない中段攻撃で攻める。ようするに中段と下段の2択が基本となる。この中段と下段の2択の狙いどころは、前述した連環穿掌や連穿掃手の途中止め技、勾手連捶からや、相手の技をガードしたあとなどだろう。このとき、盤肘がしゃがみ状態にヒットした場合、相手をよろめかすことができ、さらに攻め続けることができるので、ここでもこの中段と下段の2択を狙っていこう。また、中段攻撃を意識し立ちガードを固めていたら、下段攻撃の穿弓腿よりも威力の高い投げを狙うのも重要になってくる。

「VF」の基本中の基本だ。肘でよろめかせて、中段と下段の2択をかけろ。

FIGHTERS MEGAMIX CHECK 3 for VSバイパーズキャラ ガード＆アタックで押し返せ!!

基本的にはバーチャキャラクターたちとの戦い方でいいのだが、穿弓腿はガードされるとパンの拳華火などのアッパー系の技であっさり浮かされてしまうため多用できない。そのうえ、バイパーズキャラクターたちの技はガードしても返し技が入りにくく、隙が少ないのでガード＆アタックでダイレクトに返していったほうがいいだろう。ただ、相手もそれがわかっていたら投げや下段攻撃を重視してくるはずだ。そうなったらこちらも戦術を切り替え、出の速い、勾手連捶などから攻め立てるといい。また、リオンの手数の多さでチクチクと相手のアーマー耐久値を削っておき、アーマー破壊技を当てる。そして、アーマーを破壊すれば、いくら攻撃力の低いリオンといえども相手に与えるダメージは大きいはずだ。

バイパーズキャラクターたちに穿弓腿をガードされるとアッパーで浮かされてしまう。

リオンはこう使え！

SPECIAL PLAYER

アレ、これ入んないよ？ ガ〜ン！

なんか「VF3」に近い感じ、っていうか「VF3」。でも穿弓腿が弱まってま〜す。なにが弱まっているかというと、上段パンチがスカりませ〜ん。そのうえリーチが短いような気がする。でも「メガミックス」のリオンはいいところもあって、投げ技の登山翻車脚の追い打ちが前掃腿以外にもいろいろ入って楽しい。また、一部の技の性質が変わっていたりするしね。まあ、とりあえずPLAYした感じは強いと思うし、結構いけてると思うんだけど……どうでしょう？

バチャッ子戦隊 チビタリオン

ビッキーと股のくぐりあい。リオンのほうが高性能（だと思う）。

FIGHTERS MEGAMIX 全キャラクター解説その1

GRACE
グレイス
スケートクイーン

恋人にふられた腹いせとして殴るわ蹴るわ、ものすごい暴れぶりを発揮しとります。戦う理由が理解されなかったためか(?)使う人が少ないグレイスではあるけど、華麗な蹴り技は魅力十分。すべてのうっぷんを蹴りに込め、相手が泣くまで攻めまくれ！

AM2研から グレイスはこうなった！

グレイスはめちゃめちゃリーチが長かった技をちょっと変えました。モーション的には前よりバレリーナっぽくなったんですが、ゲーム的にどうしても欲しかったので入っていたのですが、それがきつすぎたので、若干モーションと間合いを直しました。

新 グレイスのステージ BIG FACTORY

グレイスのステージはそのまま変わりなく夜の工場のまま。見た目の変化はほとんどないが、背景に見える月が、三日月になっていたりする。ここのステージのBGMはFVステージ2のBGMが流れる。

覚えておきたい固有技
技の性能の変化に注意！

グレイスが持つ技の構成はほとんど変わらず、見た目もロングアクシスのモーションと相手を押す距離が変わっただけ。だが、技の性能のマイナーチェンジはなされているので注意したいところだ。

from FV バルカンビート ⓅⓅⓅⓅⓅ

パンチ5発のコンビネーション。牽制にも使えるが、壁際で浮かせてから叩き込みたい。

from FV ロングアクシスターン ⇨Ⓚ+ⒼⓀ

ヒットすれば相手を押しまくる、キック2発のコンビネーション。モーションに変更あり。

from FV キャメルスピンカッター ⇩ⓀⓀⓀ

中段キック2発から踵落としを入れる技。3発目に相手をよろけさせる効果がある。

from FV クロスブレードラウンチ Ⓚ+Ⓖ⇩ⓀⓀ

上段キックから中段キック2発へつなぐ技。3発目のキックだけはディレイがかけられる。

from FV フランケンシュタイナー 空中、敵近く⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

大ジャンプ中にコマンドを入力すれば立ち状態の相手を投げる。失敗時は自分にダメージ。

FIGHTERS MEGAMIX CHECK 1 "かわし"の性能

バイパーズキャラのかわしは、相手のほぼ真横へ回り込むことができるほど高性能。うまく相手の打撃を避けたら、迷わずキャメルスピンカッターを食らわせて有利な状況を作り出そう。相手のかわしを捕まえるにはシットビートスピンなどの下段回し蹴りが効果大。ピシッと決めてサクッと勝て。

かわした直後はキャメルスピンカッターをヒットさせてチャンスをモノにしたい。いきなり大ジャンプしてフランケンシュタイナー狙いも可。

FIGHTERS MEGAMIX CHECK 2 for VSバーチャキャラ 中段攻撃を軸に攻めろッ！

出が遅いアーマー破壊技なんか使ってもバーチャキャラには意味がないんだから、とにかく速い技を使うこと。バルカンビート、クロスブレードラウンチ、ロングアクシスターンなど、速いコンビネーションでガシガシ攻めながら相手が反撃してくるタイミングを見極め、G&Aをばらまいておく。ガードが堅い相手に対してはキャンセルしてから投げへとつないだり、ディレイをかけてみるとバッチリ。

対戦中は相手をしゃがませ、キャメルスピンカッターを決めることに専念したい。3発ともヒットすれば相手は大きくよろけるので、中段攻撃と投げの2択を仕掛ける絶好のチャンスが訪れるというわけだ。キャメルスピンカッターから狙う技は、ロングアクシスターンかステップバックしてからのタックル、フランケンシュタイナーなど。

かわしを使う相手には回し蹴りで対抗。シットビートスピンなら確実に捕まえられる。

FIGHTERS MEGAMIX CHECK 3 for VSバイパーズキャラ 立つかしゃがむか見極めろ！

キャメルスピンカッターでよろけさせてから中段攻撃、投げの2択で一気に押すこと、速いコンビネーションによる牽制などはバイパーズキャラにも通じる戦法だ。

ただ少し違う点は、キャンセルを多用するというあたりか。PKかクロスステップラウンチの2発目をガードボタンでキャンセルし、投げかアーマー破壊技を狙うのはもはや定石。あまり使えないと思われがちな上段攻撃だが、タイミングよく使えば相手の打撃を止められる。キャンセル後は相手の行動によって対応しなければいけないが、通常は投げかよろけを狙える中段攻撃、確実にダメージを与えたいならシットビートスピンに切り替えるといいだろう。

スピーディーな試合展開になる対バイパーズキャラ戦では、テンポよく戦うことが勝利へとつながるのだ。

キャンセル重要。Ⓚ+ⒼⓀかⓅⓀをキャンセルして中段と下段の2択を仕掛けろ！

SPECIAL PLAYER グレイスはこう使え！

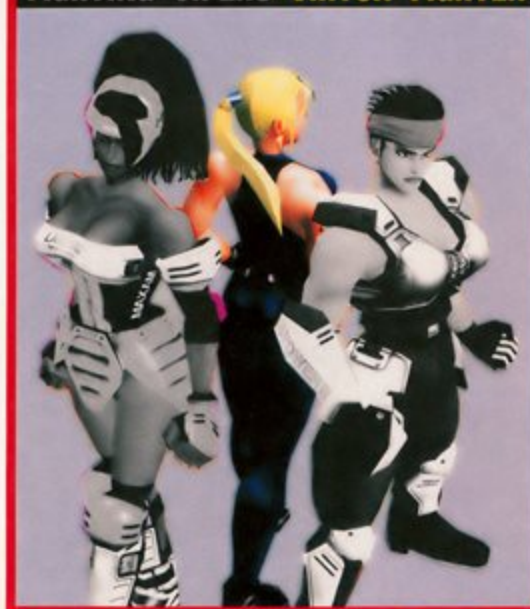
チーーーーーーーズッ!!

狙うはチーズ、ていうかフランケンシュタイナーのみ。気取った奴らの顔を股でガッチリ挟み込み、素敵に投げ飛ばしてやりたい。試合開始直後のG&Aを避けながら、キャメルスピンカッターでよろけさせてから、相手の起き上がりに重ねて……いつでもどこでもチーズ。軽い屈辱感とわずかなダメージを与えれば、対戦相手も調子を崩すかも。精神的に弱ったところへ一気に攻め込み、パクッと勝っちゃいましょう。ただし過剰なチーズ狙いは素敵じゃないので、ひとつ。

チーズグレイス

股でパックリ。う〜ん、素敵。すさんだ対戦もなごやかムードです。

SARAH BRYANT

サラ・ブライアント
截拳道

華麗かつ強力な蹴り技をいくつも持っているサラ。しかし、そのどれもがスキが大きく、ガードされると手痛い反撃を受けてしまう。パンチの速さ、かわし動作、ディレイなどを利用して相手をカクランし、確実にヒットさせていくことを心がけたい。

AM2研から サラはこうなった！

ジャッキーの所で言ったように、コンボサマーとか、あの辺が気持ちよくいくのではないかと思います。あとは3でついた下段技とかは使えるように。うまく使っていけばいいんじゃないでしょうか。2のように、3のように使えます。

新 サラのステージ
コロシアム

ファイターズメガミックスでのサラのステージは、VF2と変わらずコロシアム。しかし、リングがなくなってしまっている。このステージは、光る雷の演出がポイント。BGMはVF2サラステージの曲。

覚えておきたい固有技

蹴り技で浮かせて追い討ち狙い！

ドラゴンスマッシュキャノンとトーキックジャックナイフをヒットさせると相手は高く浮く。下段攻撃のロースピンキックや投げ技を意識させて下段ガードを誘うか、スキの少ない技から連撃させればヒットする確率は高くなるだろう。

from VF3 エルボーサイドチョップ ⇨Ⓟ⬉Ⓟ

エルボーから横になぎ払うようなチョップへ繋ぐ。ガードさせれば、スキはほとんどない。

from VF3 ダブルローキック ⬇ⓀⓀ

リーチがあってスキのない性能のいい下段攻撃。攻撃の拠点としてバンバン使っていこう。

from VF3 ドラゴンスマッシュキャノン ⇘Ⓚ

射程は短いが、強烈に相手を浮かせることができる中段攻撃。上段攻撃をスカす性質あり。

from VF3 トーキックジャックナイフ ⇩Ⓟ+ⓀⓀ

ジャックナイフがヒットすればさまざまな追い討ちが可能。技の出がやや遅いのが難点か。

from VF3 ロースピンキック ⇘Ⓚ+Ⓖ

相手の足元を払う下段攻撃。相手の下段ガードを意識させるためには不可欠な技。

FIGHTERS MEGAMIX CHECK 1 "かわし"の性能

サラの回転系の技はどれも高性能。スピンキック、ロースピンキックなど、どれも"かわしへの対応技"と限定することなく使っていける。こちらがうまく相手の技をかわした場合は、サマーソルトキック、またはドラゴンキャノン、ニーキック、トーキックジャッキナイフからの追い討ちで大きなダメージを与えたい。

エルボーサイドチョップやダブルローキックなどスキのない技を出して、相手の反撃を誘ってからかわしに繋げたいところ。これ重要。

FIGHTERS MEGAMIX CHECK 2 for VSバーチャキャラ コンビネーション技で押しまくれ！

ガードされるとスキが大きい技が多いので、多彩な攻撃でパターンを読まれないようにしよう。

攻撃の起点はⓅⓅ⇧Ⓟの入力によるフラッシュピストンパンチ、エルボーサイドチョップ、パンチサイドキックなど。これらの技をヒット、またはガードさせて、中段攻撃か投げ技(下段攻撃)による2択を迫ることが基本だ。

フラッシュピストンパンチからは、間合いがかなり詰まるので投げ技を多用するか、またはディレイでコンボサマーに繋げるのもおもしろい。エルボーサイドチョップとパンチサイドチョップからは、サマーソルトキック、トーキックジャックナイフ、ロースピンキックを相手によって使い分けるといい。また、ダブルジョイントバットなどディレイがかかる技も多いのでこちらの技も有効に使いたい。

スピードを生かした戦い。やっぱりこれが基本。思い切って投げ技重視で戦いたい。

FIGHTERS MEGAMIX CHECK 3 for VSバイパーズキャラ 投げ技の割合を増やして戦うべき

基本的な戦術は上で述べたことと変わりはなし。ただし、こちら以上にコンビネーション技を豊富に持っている相手と戦うことになるので、タイミングのいいかわしとガードがさらに大切になるだろう。

攻勢に転じることができたら、打撃技より投げ技と下段攻撃の割合を多くして戦うべし。なぜなら、こちらの連撃の大半はガード＆アタックのエジキとなってしまうからだ。打撃技ならレッグスライサー、ロースピンキック、投げ技ならダメージの大きいライトニングニースマッシュやレッグホールドスローなどを多用していきたい。

また、ムーンサルトを多用して相手を翻弄するのもいい。相手の起き上がりに合わせるように出して背後を取る、壁際から脱出するために使う、など、使いどころはいろいろある。

下段攻撃と投げ技の割合を多くして、相手のガード＆アタックをつぶしていこう。

サラはこう使え！
SPECIAL PLAYER

キックより腕での攻撃が強かったりとか

スラーリと伸びた長い足を利用した蹴り技が多いサラ。どれもハイリスクだけど、ダメージやそのあとに決められる追い討ちなどを考えると、やはり多用していきたいところ。パンチ系やエルボー系の技でチクチク攻めて、投げ技でキメ！という戦い方もいいけど、ある程度はバクチに走ってもいいんじゃないスか？または、ムーンサルトで飛びまくって相手の戦意を喪失させちゃうとか。このように、どんな戦い方でもできるのが、このゲームのサラなんじゃないかと。

鈴木　太郎

ピョンピョンピョーンとアクロバチックにいくのがよいかと。

FIGHTING VIPERS VIRTUA FIGHTER

JANE
ジェーン
炎の女戦士

「ファイティングバイパーズ」では、3強キャラクターの一角をなした女戦士ジェーン。さらなる強者どもが集まったが、工事現場で鍛えた広背筋（パンチ力を司るっていうアレね）の前に敵はない。今回もパワースマッシュで撲殺しまくりだ!!

AM2研から ジェーンはこうなった！

ジェーンも基本技のに関しての間合いの調整と、かなりきつい技、パンくらいきつい技が多かったキャラですから、そこら辺を調整しています。あと、下段回し蹴りとか、ものすごい早さでものすごいリーチがあった技が、押さえ気味になっています。

新 ジェーンのステージ
OBSERVATION DECK

ジェーンステージはシティタワー最上階の展望台。床のバイパーズのロゴがファイターズメガミックスのロゴに入れ変わっている。それ以外に大きな変化は見られない。BGMはFVステージ8のBGM。

覚えておきたい固有技
まずは、技が弱くなっていないかチェック!!

まず、注目したいのはいくつかの変更。特にダブルロースピンキックの出が遅くなったなど、調整のメスが随所に入り込んでいる。しかし、多彩なコンビネーション技や、強力なパワースマッシュやトルネードパンチなどは、いまだ健在だぞ！

from FV コンボレイドニー
ⓅⓅ→Ⓚ

連続性がなくなり、弱くなった連撃攻撃の一つ。だが、攻撃の起点としては使える。

from FV パワースマッシュ
→→Ⓟ

押すときに使うが、今回はガードされると反撃を受け、ガード&アタックにも弱くなった。

from FV ローナックルスピンキック
→ⓅⓀ

しゃがみパンチからロースピンキックをつなぐ地味な技だが、反撃の起点だけに重要だ。

from FV トルネードパンチ
→→→→→Ⓟ

ジェーン最強の中段攻撃だ。今回は2択攻撃だけでなく空中コンボでも積極的に使おう。

from FV スーパーコンボニーランチャー
→→→→Ⓚ+Ⓖ→Ⓚ

コマンド入力を追加することで、さらに相手を浮かせることができる最強の投げ技だ。

FIGHTERS MEGAMIX CHECK 1 "かわし"の性能

ジェーンは直線的な技でも、出るまでに多少時間がかかる技が多い。そのため、コンボ系統の技をかわされない限りは、気にしないで戦っていけるはずだ。それでも警戒するという人は、ロースピンキック系統の技か、パワースマッシュなどのように横振りの技を出して、かわし行動を止めていこう。

単発打撃技は意外と誘導性が高い技を多く持っている。そのため、相手のかわし行動に対しては、それほど神経質になることはないだろう。

FIGHTERS MEGAMIX CHECK 2 for VSバーチャキャラ
恐怖のガード&アタック！撲殺できない？？

バーチャファイターキャラクターの特徴は、コンビネーションの豊富さと、ガードアタックの多様性が挙げられる。特に後者に関しては、ガードアタックされると浮かされたり、トルネードパンチなどのガードクラッシュ技も返してくるキャラクターもいる。コンビネーション系統の技や、単発の中段攻撃でゴリゴリ押していくジェーンとしては、ガードアタックされやすいのはいささか、具合が悪い。そこで、バーチャキャラクターには、ガードアタックされないローナックルスピンを起点に攻める。ロースピンキック後はトスアッパーをつなげる連撃が有効だったが、ここはガードアタックで狙われやすいので、逆に投げ技をおいて、潰しにかかる。相手がこの投げを意識してきたら、パワースマッシュなどで少しずつ押していこう。

投げ技を十分意識させてから使わないと中段攻撃は意外と危険かも。

FIGHTERS MEGAMIX CHECK 3 for VSバイパーズキャラ
浮きの大きさを利用していこう！

基本的にバイパーズキャラクターに対しては、いつも通りに攻めれば問題はないはず。ただし、コンボレイドニーが今一つ使えないので、ロースピンコンボで攻め立てるのが基本となる。ロースピンキック後は、上記でも書いたとおり、投げ技とトスアッパーの2択攻撃を仕掛ける。バイパーズキャラもガードアタック攻撃が強化されているので、投げ技をメインに使っていく必要がある。「メガミックス」ではトスアッパーで浮かせると、かなり長い時間浮いているので、ダッシュで相手の背後に回り込むことができる。背後に回り込んだら、再度トスアッパーか、トルネードパンチを重ねておいたり、着地しきったところを投げるのも有効だ。この着地を狙う戦術は、浮き方が高くなった「メガミックス」では重要な項目になるぞ。

浮かせてから背後に回る。「メガミックス」では簡単に行えるからガンガン狙おう。

SPECIAL PLAYER ジェーンはこう使え！
ゴリ押しする楽しさを再確認!!

攻めのポイント自体は変わらないので、ジェーン使いだったら、問題なく入り込める。現状では、ジェーンが普通のキャラクターに見えるほどに、バーチャキャラがパワーアップしているので、今回ばかりは、さしものジェーンも「困ったら適当に技出そう」って感じでは勝てない。バーチャとバイパーズでは、技を出した後の硬化時間にもの凄い差がある。その差を生かしてゴリ押しする。そういう点をついた戦い方を考えていくのがメガミックスのおもしろさにつながると思う。

聖母坂ジェーン（工事中）

反撃を気にして技を出せない？じゃあゴリ押しちゃうよ!!

JEFFRY McWILD

ジェフリー・マクワイルド
パンクラチオン

打撃技、投げ技ともにかなり充実している戦う漁師ジェフリー。突き詰めてしまえば、そのなかの一部の技しか使う必要がないキャラクターではあるが、それじゃあおもしろくない。パワーあふれる豪快な戦いっぷりで海の男の心意気を見せてやろう。

AM2研から ジェフリーはこうなった！

3で何かと話題のジェフリーなんですけど、その辺がどうなるのか、まだわからないですね。どれだけ3の技が入るかわかりませんがジェフリーはひょっとしたら打撃重視のキャラになるかもしれませんね。投げが若干なくなってしまっているんですよ。

新 ジェフリーのステージ
ココナッツビーチ

ヤシの木が見える浜辺ので闘うジェフリーのステージ。砂浜がとても綺麗で印象的。開発者イチオシのステージ。このステージで流れるBGMはVF2シリーズのジェフリーステージのBGMが流れる。

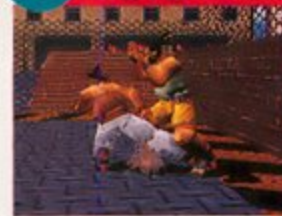
覚えておきたい固有技

投げ技と中段が多くていいカンジ

ジェフリーといえばスプラッシュマウンテン。その威力は「メガミックス」でも健在。他の投げ技と混ぜて使っていけば、投げ抜けされる機会も少なくなるはず。下段に性能のいい技があるので、ガードを揺さぶれるようになったのも大きい。

from VF3 ミドルヘルスタップ

相手の腹部を狙って放つ突き。スピードあり、中段攻撃。ヒットすれば相手ダウン。いい技。

from VF3 ダッキングロー

身を低くして足元を蹴っ飛ばす下段攻撃。カウンターでヒットさせると相手はダウンする。

from VF3 ヘルダンクハンマー

ヒットさせると、強制的にしゃがみ状態になる中段攻撃。下段投げをぜひ決めてみたい。

from VF2 スプラッシュマウンテン

ジェフリーといえばこのスプラッシュマウンテン。いつでもこの技を決められるように。

from VF3 バックスロー

腕を取って背後に投げる技。この技自体にダメージはないが、さまざまな追い討ちが可能。

FIGHTERS MEGAMIX CHECK 1 "かわし"の性能

かわしに対して有効な打撃技は、ほぼないに等しいジェフリー。ゆえに相手のかわしを読んだときは、思い切って投げ技を狙うか、ガードに徹するしか方法はない。逆にこちらが相手の攻撃をうまくかわしたときは、やはり投げ技を狙いたいところ。豪快にスプラッシュマウンテンを決めてイッキにダメージを与えよう。

ニーアタックなんかは、けっこうホーミングしてくれるんですが……。適当に技を出すとサクッとかわされて痛い目に遭ってしまうので注意せよ。

FIGHTERS MEGAMIX CHECK 2 for VSバーチャキャラ

投げ技重視でいくか打撃技重視でいくか

投げ技重視のキャラクターだと思われがちなジェフリーだが、なかなかどうして、頼れる打撃技がたくさんある。相手が立ちガードで固まるタイプだったら投げ技重視、ガムシャラに突進してくるタイプなら打撃技重視というように、相手によって戦闘スタイルを変化させていこう。

打撃技の要となるのは、ニーアタック、ミドルヘルスタップ、ニーハンマー、エルボーアッパー、ダッキングローといったところ。立ちパンチやしゃがみパンチで相手の動きを止めるか、技をかわすかガードするかして、これらの技を叩き込んでやろう。こうして立ちガードを意識させれば、投げ技が決まる確率も格段に上昇する。

投げ技はスプラッシュ1本といきたいところだが、投げ抜けされないよう、ほかの投げ技も混ぜていくこと。

うまく立ちパンチを割り込ませて相手の突進を止めよう。すべてはここからだ。

FIGHTERS MEGAMIX CHECK 3 for VSバイパーズキャラ

ガードを固めて反撃の機を窺うべし

投げ技が怖いキャラクターだけに、相手もガード＆アタックを繰り出すことを多少は控えてくるはず。だが、それでもガンガン使ってくるような相手なら、ムリヤリにでもガード＆アタックをブン投げ、イヤな印象を与えて封じ込めてしまおう。

となると、打撃技への対応策を練ればいいわけだが、これはこれでキツイ。立ちパンチ、しゃがみパンチ、ニーアタック、かわしなどをいかに的確にくり出せるかが勝負の分かれめになると思われる。または、「バイパーズ」以外のキャラクターにも加わるというガード＆アタックのような属性を持った技に依存することになるだろう。

だが、いつまでも打撃技だけでは辛い戦いを強いられることになる。打撃を意識させて投げ、投げを意識させて打撃。やはり、これが基本だ。

ガードして投げるのもいいけど、ムリヤリ投げてプレッシャーをかけるのがよいかと。

SPECIAL PLAYER ジェフリーはこう使え！

海の男はスプラッシュマウンテン（意味不明）

ほかに使える技が増えたとはいえ、やはりスプラッシュと膝に頼ることになるのでしょうか。まあ、あえて封印して戦ってもいいんだろうけど、それじゃ勝率も落ちちゃいそう……って、このゲームって家庭用じゃんか。そんなこと気にするほうがナンセンスですな。ドカーンドカーンと大技を狙って、決まればラッキー決まらなければゴメンナサイ、こんな感じでいいんじゃないスか？ サメを相手にしている海の男にヘコヘコしたしゃがみパンチは似合わないですぜ。

鈴木 太郎

運を天にまかせてケンカキック!! けっこうヒットするもんです。

SANMAN サンマン

マッドライダー

あだ名のとおり、数字の3をこよなく愛している謎のマッドライダー(?)サンマン。そんな彼だが「バイパーズ」時代の強さは本物だ。しかし、バーチャキャラクターなどのいるこの「ファイターズメガミックス」での位置付けは、果たしてどうなるのか。

新 サンマンのステージ OLD ARMSTONE TOWN

これまた夕日の美しいサンマンのステージ。ここではクマちゃんの風船には変化がなく、そのまま。今回バーチャキャラがグロー処理されてるので非常に綺麗に見える。ここではFVのステージ5のBGM。

AM2研から サンマンはこうなった！

待っている方のいらいらとかあったんで、一発壁際で喰らったらジュース注いで飲めるぐらいの時間があった技とかを今回はなくなるように変更がなされています。サンマンの2Pカラーが、昔やろうとして出来なかった、変な色なんであっているかなと。

覚えておきたい固有技

多彩な投げ技と打撃技、あっ彼は万能なのね

サンマンといったら、投げ技はファイナルオーバードライブ、打撃はブーストキックだろう。後者はキャンセルしてからの攻めが相変わらず強い。だが、前者に関しては、投げ抜けのシステムがある以上、他の投げも使わなければならない。

from FV ブーストキック ⓅⓀ

ディレイ、キャンセルを駆使して、相手に2択をかけることができる技。やはり強い。

from FV トリプルパワーノック ⓅⓅⓅ

1発止めから投げや2発目をディレイで出し、カウンターを狙う。ダウン後、G・S確定だ。

from FV ダブルアッパーピーチ ⓅⓅⓀ

1発目がヒットすれば最後までつながる。また、2発目にはディレイがかかるぞ。

from FV ジャックナイフスロー Ⓟ+Ⓖ

サンマンの持つ数少ない浮かせ技。この技がヒットしたら空中コンボを狙っていこう。

from FV ファイナルオーバードライブ P+G P+G P+G

サンマンといえばコレ。決まったときの威力はかなり高いが、投げ抜けには要注意だ。

FIGHTERS MEGAMIX CHECK 1 "かわし"の性能

よく考えたら回転系の技がひとつもないサンマン。ようするにかわされるとキツイ。かわしに対して現時点で考えられるのは、かわし行動の硬化中を投げるということぐらいか。しかし、サンマンの主力となるブーストキックキャンセルからの攻めは、相手のかわし行動が割り込めないので心配ないだろう。

相手にかわされないようにブーストキックキャンセルからの攻めで、なるべく単発技を出さないようにしよう。かわされたら最悪。そして合掌。

FIGHTERS MEGAMIX CHECK 2 for VSバーチャキャラ 手数の多さなら負けないゼ!!

バーチャキャラクターたちは技のスピードが速く、連撃が多い。だが、サンマンだって負けてはいない。ブーストキックのキャンセルやダブルアッパーピーチのディレイで相手を惑わせよう。ただし、打撃で押す場合には、ガード＆アタックやバーチャキャラクター特有で一部のキャラクターが持つ当て身系には注意しなくてはならない。だが、このガード＆アタックと当て身に対して勝てる技がある。サンマンの得意とする投げ技だ。ここで強力な投げ技を決め、一気に相手の体力を奪ってやろう。また、この他にも投げを決めるチャンスはたくさんあり、前述したブーストキックキャンセルなどからガードで固まっている相手などを投げることができる。この戦法はサンマンにとって基本中の基本だが、重要になってくる。

相手がガード＆アタックで対処してくるまでは打撃。対処しはじめたら投げてやろう。

FIGHTERS MEGAMIX CHECK 3 for VSバイパーズキャラ 投げ抜けが付いていいことなし？

バイパーズキャラクターたちにはいつも通り戦っていけばいいだろう。ただし、投げ抜けのシステムがあるので投げ技はファイナルオーバードライブだけでなく、他の投げも狙っていかなければならない。ただし、サンマンの投げはサンマンナイスカン(Ⓟ+Ⓖ)、バックボーンクラック(⇨⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)、オーバードライブ(⇨⇧⇩⇧⇦Ⓟ+Ⓖ)、ベアハッグ(⇨⇦Ⓟ+Ⓖ)、G・S(⇦⇧⇩⇧⇨Ⓟ+Ⓖ)だ。見ての通り投げ抜けのコマンドがレバーa方向に集中しているのでオーバードライブを抜けるコマンドで、サンマンナイスカンとG・S以外の投げは抜けられてしまう。また、ベアハッグやオーバードライブの派生技なども投げ抜け可能になっている。現段階ではバックボーンクラックかG・Sを使い分けるといいだろう。

最終的には投げ技は2種類。この先どうなることやら。あっさり投げ抜けされるよ。

サンマンはこう使え！ SPECIAL PLAYER

ファイナルオーバードライブは使えない？

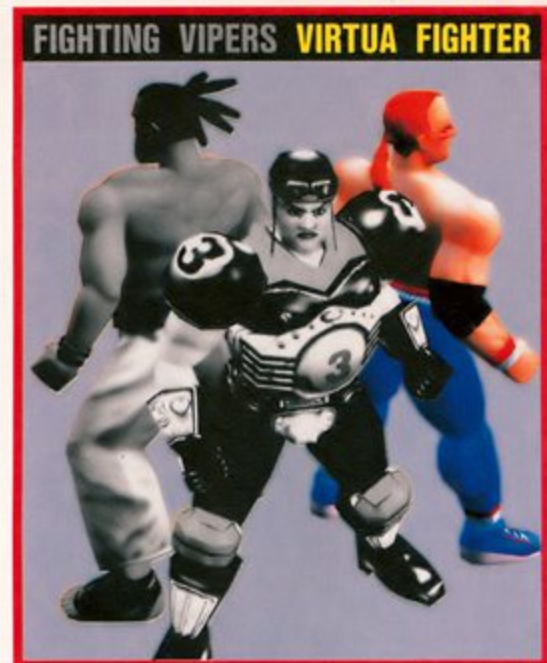
寒い冬が来ました（コスチュームは桜が満開で真ッピンク＝春なのに）。サンマンの主力である投げ技、ファイナルオーバードライブが投げ抜けされてしまいます。どうしましょう。彼にも「VF3」の葵ちゃんのように投げ抜けを想定して、2種類の技に派生すればいいのになぁ〜。でも、今はG・Sでがんばってるし、ブーストキックのキャンセルが速くて、強いからいいや。バーチャキャラクターと戦った感じは、やっぱりウルフ、ジェフリーの2人が熱（くるし？）かったかな。

LOVE LOVE秋刀魚んッ！

バーチャキャラクターのジェフリーさんと初尻合わせ。

WOLF HAWKFIELD

ウルフ・ホークフィールド

プロレス

赤髪のネイティブアメリカンを使うんだったら、華麗な投げ技をいっぱい使って勝っていきたい!! やっぱり格闘技はプロレスが最強だってことを証明してやらんとね。「バイパーズ」だろうが「VF」シリーズだろうが、かまわず投げちまおう!!

AM2研から ウルフはこうなった！

バーチャから来たキャラで、最も難産だったキャラです。たぶんウルフを使っている人はプロレスファンだと思うんですね。だから、なるべくの投げ技は入れましたし、投げ技が見せれるようにしましたが、少しの投げ技が消えてごめんねという感じです。

新 ウルフのステージ

カナディアンロッキー

カナディアンロッキーのロッジの前にあるリング。サターン版VF2ではなくなっていた金網が今回はめでたく立ったウルフステージ。金網の上にある電球が光ったりする。BGMはVF2ウルフステージ。

覚えておきたい固有技

かわしながら出せる新技が便利

相手の攻撃をかわしながら出せるグリズリーラリアットとショートショルダーは超使える!! こんな新技、せっかくあるんだから使いまくるにかぎるでしょ!!

ただ、そればっかになって相手に動きを読まれないように。注意してけ。

from VF3 ショートショルダー [illegible]Ⓟ+Ⓚ

相手を浮かせるタックル。体を沈めてから出すので、相手の技をかわしながら出せる。

from VF2 ボディーブロー [illegible]Ⓟ

出の速い中段攻撃。ここからドラゴンフィッシュブローにも繋がる。牽制に使っていこう。

from VF3 グリズリーラリアット [illegible]Ⓟ+Ⓚ

相手の足元をなぎ払う。上段攻撃もかわしてくれるので、反撃を潰すのに持ってこいの技。

from VF3 キャッチ [illegible]Ⓟ+Ⓖ

相手を掴むことができる。ここからプッシュやチェンジなどの投げコンボに変化する。

from VF ジャイアントスイング [illegible]Ⓟ+Ⓖ

ウルフを表すと言ってもいい投げ技。最強のダメージを誇る。コマンドミスに注意。

FIGHTERS MEGAMIX CHECK 1 "かわし"の性能

相手のかわしに対して使っていく技はグリズリーラリアットだ。ウルフの前方をなぎ払うモーションなので、けっこう当たってくれる。グリズリーラリアット以外には回転系の技を持っていないので、相手のかわしはなるべく警戒しよう。とくに、主力となるショートショルダーはかわされやすいので要注意だ。

かわしたあとは軸が大きくズレるので投げにくい。相手との軸をしっかりと修正してから反撃。でないと、空振りして相手にチャンスを与えてしまう。

FIGHTERS MEGAMIX CHECK 2 for VSバーチャキャラ ショートショルダー重視

PKキャンセルから投げか打撃か? この基本はどのキャラでも同じ。ウルフがPKキャンセルから狙う技はジャイアントスイングかショートショルダーだ。ジャイアントスイングは、言うまでもなく最強の威力を誇る投げ技だし、ショートショルダーは相手を高く浮かせることができる。しかも、身を沈めてから出すモーションのため、相手の攻撃をよけながら当たってくれるという便利な技だ。

ショートショルダーで相手を浮かせたあとは、破壊力溢れるショルダーアタックを当てていこう。このとき、なるべく相手に密着して当てたほうがダメージは大きくなる。

牽制としてPKキャンセル以外に、ドラゴンフィッシュブローやトマホークチョップも使える。コンビネーションの合間に折り込んでいこう。

相手の攻撃をかわしてからも重要。最速で投げにいければベストなのだが……。

FIGHTERS MEGAMIX CHECK 3 for VSバイパーズキャラ どうやってブッ壊す？

「バイパーズ」キャラの持つアーマーは、「バーチャ」キャラにとっては嫌な存在。そんなものは壊してとっとと剝ぎ取っちゃいましょう。

そのアーマーを壊すために使っていく技は、ズバリ、ショルダータックル。攻撃力も高いし、空中コンボも狙っていける。しかしスキが大きいので、ガードされてしまうと相手の反撃を確実に受けることになるので注意だ。

相手の打撃に対しては、⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで発生するガード&アタックを使っていこう。このガード&アタックは、キャッチが発生するので、このあとは当然投げコンボへ。どのキャラも比較的ダメージの少ないガード&アタックだが、ウルフはキャッチからの投げコンボが可能なので大きなダメージを奪えるぞ。つぎに繋ぐ技は、壁の方向などによって切り替えるといいぞ。

壁際に追い詰められると超危険。なんとしてでも位置を入れ替えよう。

ウルフはこう使え！

SPECIAL PLAYER

ジャイアントスイングフォーエバー

ジャイアントスイングがすべて。この技が出せないのならウルフはやめるべき。せこせことSSDばっか連発するウルフを見て、かっこいいと思いますか? ま、相手の投げ抜けを警戒するためには、ほかの投げ技も使わなくちゃいけないんだけどね。リストロックスローやフランケンシュタイナーなんかもかなりかっこいいし、キャッチを有効に使ってマニアックな攻めをするのもいいぞ。とにかく、ウルフはやれることがたくさんある。いろいろやって、楽しんでいこう!!

ストッキングウルフ

サンマンなんかに負けるな!! 祖の意地を見せてやるんだ!! 元

FIGHTING VIPERS VIRTUA FIGHTER

HONEY
ハニー
コスプレギャル

アパレルデザイナーをめざす内気な乙女座の16歳は、今回もコスプレを披露するために戦っちゃったりなんかします。あいかわらず置かれている状況はよくないけれど、そこはそれ、プレイヤーのマリアナ海溝よりも深い愛情でフォローするのだ。

AM2研から ハニーはこうなった！

ハニーは若干の変更だけですね。エイエイエイとか。それとコスチュームチェンジも用意してあるんでお楽しみください。今回はちゃんとアーマーとして新しくデザインを起こしたんで、かなりニューハニーが◎です。しかもかなりいっちゃってますよ。

新 ハニーのステージ
BAY SIDE

壁の落書きに色々な変化が見られるハニーステージ。バイパーズのペイントがバーチャファイターに変わっていたり、クマちゃんとパンダちゃんの落書きが増えていたりする。BGMはFVステージ6。

覚えておきたい固有技
重要なのはやっぱり従来の技でしょ

強力な浮かせ技のキャットアッパーをどうやってヒットさせるか。これが他の固有技を選ぶポイントだ。ここはやはり、下段ガードや投げ技への意識をもたせるための技を選んでいくといいだろう。しかし、単調になると付け込まれるで注意。

from FV キャットアッパー
P

相手を浮かせるための重要な中段攻撃だ。これをヒットさせなければ何も始まらない？

from FV ダブルローキック
⬇K K

相手のガードを下段へ集中させるための下段攻撃。この後に続く選択肢は自由に選ぼう。

from FV ディップ・ザ・レッグ
P

下段のアーマーを破壊するための下段攻撃。相手の上段攻撃をすかすように出すといい。

from FV ゴートゥヘブン
敵近く P+G

ハニーがハニーであるための重要な投げ技。投げた後は、もちろんダウン攻撃へ移行する。

from FV ハニーエアリアル
両者空中近く P+K+G

相手を浮かせた後の選択肢の一つとなる空中投げだ。相手が空中にいれば決められるはず。

FIGHTERS MEGAMIX CHECK 1 "かわし"の性能

ハニーは回転系の技が貧弱なので、かわし行動に出ている相手を潰すようなことは苦手だったりする。とりあえず、漫然と技を出さないように心がけるのが吉か。自分からかわし行動をとった場合は、間合いが近ければ中段攻撃のキャットアッパー、ちょっと離れていれば下段攻撃のディップ・ザ・レッグがベターか。

かわされちゃったら、とりあえず祈りながらガードボタンを押すか、こちらも負けずにかわし行動に出るか。何をやるにせよ、運が悪けりゃ×。

FIGHTERS MEGAMIX CHECK 2 for VSバーチャキャラ
「嫌われても下段」それしかないの

中核となる中段攻撃のキャットアッパーをヒットさせるため、嫌がられるぐらいに下段攻撃を行なって相手に下段ガードを意識させる。これがハニーの数少ない戦いかたのバリエーションの1つだ。相手が何系のキャラクターであろうと変わりはない。

使っていく下段攻撃は、ローパンチローキックやダブルローキックなどだ。特にダブルローキックは、この技から続くレッグビートやダブルローキック＆ディップやローレッグビートがすべて下段ガードで防げるため、相手をしゃがませるには絶好の技といえる。ダブルローキックで次へは続けずに、しゃがみから立ちへ移行する途中に出せるトーキック、そしてトーキックからつながるスコルピオンやキャットヒールなどの一連の技へつなげるといいだろう。

下段ばかりでなく、スナップハイキックキャンセル→投げ技、のような攻めもやろう。

FIGHTERS MEGAMIX CHECK 3 for VSバイパーズキャラ
下段アーマーを破壊(なるべく早くね)

上で説明したような戦い方をする。それで万事解決……はしないのでちょっと補足しよう。

まずは相手の技をガードもしくはすかしたとき。ここは迷わず出るのが速いキャットアッパーで決まりだ。

次に浮かせた後のこと。相手の状態にもよるが、ハニーエアリアルで投げるのがベストだ。他では、キャットアッパーやジャックナイフキックなどで再度浮かせ直すか、着地際を走りからの攻撃でふっとばすか。着地際を狙う場合は余裕があれば回り込みたい。

そして、間合いがちょっとだけ離れているとき。これは相手が攻撃行動をとったのを見てから、キャットバロウやディップ・ザ・レッグを出そう。なにげに出しても当たるときは当たるが、当たらないときは反撃必至なので、あんまり適当に出さないこと。

ガード＆アタックがないぶん、手数で押していっちゃったほうがいいだろう。

SPECIAL PLAYER ハニーはこう使え！
コスプレじゃ今年の冬はちと寒い

「バイパーズ」の頃から変わってないけど、とりあえずハニー、やっぱつらいよ。ペシペシやっててもあんましダメージ与えられないし、1発やられるとドカーンとアーマー壊れて体力しおしおだし……。これじゃ、自慢のコスプレを魅せるのは一苦労でしょ。「こう使え」ってことなら「温かい目で見守りながら使え」としか言えないよね。こだわるポイントは、勝敗よりも「どんな技がコスプレ映えするか」というところだ。芸術点重視よ（そんなのないけど）。とりあえずがんばれ。

ねこぱんちmkIII

ダウン攻撃はエイが基本。これでけだるい時間を過ごしましょう。

PAI CHAN
パイ・チェン
燕青拳

プクッとしたふくらはぎを露出させた、ピンクのチャイナドレスのパイちゃんが帰ってきた！　どこぞのコスプレ少女にヒロインの座を奪われないよう、キレイに華麗に戦ってこの一言を聞かせてやりましょう。「あなたにはクンフーが足りないわ」。

新 パイのステージ
武闘場

ファイターズメガミックスでは、ただ単に広くなっただけのパイのステージ。よく見ると遠くに見えた山麓？　がなくなって青空になっている。BGMはVF2のパイステージの音楽が流れるぞ。

AM2研から パイはこうなった！

3っぽく、下段からの新しく入った、使い勝手がいいやら、悪いやらわからないような連係とかもすべて入っています。あと当て身技とかもちゃんと再現したのでその辺も見てやって下さい。プログラマーがかなり悩んで作っていましたから。

覚えておきたい固有技
下段、中段攻撃ともに大充実！

見切られやすい下段攻撃と、空中コンボへつながらない中段攻撃。この2つがかつてのパイの弱点でもあった。しかし、「メガミックス」で追加された「VF3」の技は、その弱点を補って余りある性能を持つ。浮かせて、すくって、よろかせて、速さを生かした攻めで押しまくれ！

from VF2 穿冲拳 ⇨Ⓟ

パイの主戦力となりうる中段攻撃。連撃にうまく組み込んでいこう。ガードされても安心。

from VF3 蒼下連捶掌 ⇩ⓅⓅ⇨Ⓟ

最後の掌が当たれば相手を浮かせることができる。下段→上段→中段という連撃。

from VF3 飛燕弾腿 ⓅⓀ

潜り込むようなモーションのため上段攻撃をスカしやすく、しゃがみガードも崩せる。

from VF2 高蹴腿 Ⓚ

ヒットさせれば追い討ちが可能。上段攻撃なのが難点だが、出の速さでフォローできる。

from VF3 上歩冲掌 ⇨Ⓟ

身を低くして、踏み込みつつ突きを繰り出す。突進してくる相手に合わせるようにして出そう。

FIGHTERS MEGAMIX CHECK 1 "かわし"の性能

技のスピードが速いため、相手に技をかわされてもそのまま技を連撃させて突進するか、またはガードに徹すればとくに問題はない。回転系の技は、燕陣旋風脚、翻身掃脚、燕旋脚などがあるが、これらの技はスピードやリーチなど優れているところが多いので、普段からガンガン使っていい。旋風牙は性能的にやや劣る。

うまく相手の技をかわすことができたら、近距離だったら高蹴腿、遠距離だったら旋中腿をヒットさせたい。うまく浮いたら追い討ちを狙おう。

FIGHTERS MEGAMIX CHECK 2 for VSバーチャキャラ
雷の如きスピードで攻めまくれ！

手数で押して押して押しまくり、棒立ちになったところへ投げ技を決めるか、しびれを切らして反撃してきたところをうまくさばいて大技を叩き込むのがパイの戦い方だ。

メインとなる技は雷撃掌、穿冲拳、旋中腿、蒼下連掌など、これらをうまく連撃させて攻撃し、立ちガードを意識させればこちらのもの。連撃を途中で止めて素早く踏み込み投げにいこう。

こちらの連撃のあいだにうまく割り込んでくるような相手には、背転脚を合わせるか、かわしからの高蹴腿で浮かせて追い討ちを狙うといい。当て身系の技は、相手の反撃に用いる技が完璧に読めたときに使うようにしよう。

下段の固有技には翻身掃脚と燕旋蹴があるが、とくに意識して使い分けることはない。ローキックからも技を派生させられるが、ややリスクが高い。

ピーピーピー、ピーピーピー。長渕剛の歌の如く突進するのだ。ろくなもんじゃねぇ。

FIGHTERS MEGAMIX CHECK 3 for VSバイパーズキャラ
下段攻撃と受け身をうまく使うべし

下段攻撃を多用してガード＆アタックを未然に防ぐようにするべし。幸い、パイには蒼下捶、翻身掃脚、燕旋蹴といった高性能の下段技がたくさんあるので、これらの技を使う割合を少し増やすだけでいいだろう。ひとつ注意したいのは、蒼下捶のリーチがやや短いこと。最悪でも相手に届かせておかないと、反撃を受けてしまう恐れがある。遠めから出す技ではないということを覚えておくべし。

これは、対「バイパーズ」キャラに限ったことではないが、受け身をうまく使えばパイはさらに強くなる。体重の軽さが災いし、強烈な空中コンボを食らうことが多かったが、受け身が取れることにより、これがある程度回避できるというわけだ。また、リングアウトがないことも、パイの地位をさらに向上させる一因となることだろう。

ガイーンと浮いても、クルッと受け身を取れば大丈夫。リングアウトもないしね。

パイはこう使え！
SPECIAL PLAYER
アクションスターの名に恥じない戦いを

パイって「バーチャ2」でも「3」でも、性能的にはかなり強いキャラクターだと思うんだわ。でも、たった1発のヒザを食らって空中コンボを叩き込まれただけで体力ゲージを半分以上持っていかれたり、リングから真っ逆さまに落ちて大逆転負け、なんてケースが多かった。しかし「メガミックス」では、受け身はあるしリングアウトはないしで、パイにとってはうれしいことばかり。きっと最強に近いキャラになる（予想）だろうから、セコイ戦い方だけはやめましょうね。

鈴木　太郎

蝶のように舞い蜂のように刺す！パイはさながらモハメド・アリ。

LAU CHAN
ラウ・チェン
虎燕拳

今回はバイパーズキャラと混じっての登場だが、果たしてバイパーズキャラに立ち向かえるのであろうか？ 「VF2」や「VF3」はごり押しで攻めて斜上掌などで浮かした相手に空中コンボを決められたが、このゲームは果たして？

新 ラウのステージ
塔林

ラウのステージは、従来のステージをただ広くしただけでは、ややつじつまが合わなくなるため、塔林の配置などに若干デザインの変化が施されている。BGMはVF2のラウステージの曲が流れる。

AM2研から ラウはこうなった！

ラウについては、バイパーズの世界でもあんまり違和感がなく入っていっちゃったんで、あまり強くするとかそう言うこと考えずに、そのまんまラウだねというのが。ただ、連係や連続攻撃に関して、若干の調整をしたいと思います。

覚えておきたい固有技
強烈な肘からの連撃技で押していけ！

このゲームは「VF」シリーズと同じようにしゃがんでる相手には中段攻撃として有効な肘を使っていく。そこで「VF3」で知っての通り鳳凰槍掌で、相手の体力を削っていこう。さらに肘でよろめいた相手には投げ技も狙っていけ。

from VF2 斜上掌
しゃがみ状態で⇧Ⓟ

やはり「メガミックス」でもカウンターのときに限って、相手を浮かすことが可能だ！

from VF2 柳手掛倒
敵近く⇦⇩Ⓟ+Ⓖ

崩した相手に2択をかけることができるぞ。安定技はないが、たまには使おう。

from VF3 鳳凰槍掌
⇨Ⓟ⇦⇨Ⓟ

強烈な肘からの連撃技。地上戦ではこの連撃技で攻めていくのが基本になるだろう。

from VF3 連旋転身掃脚
⇩ⓀⓀ⇩Ⓚ⇩Ⓚ+Ⓖ

下段攻撃の中で一番使えそうな連撃技。しゃがみ投げのあるキャラへの多用は禁物だ。

from VF3 背旋連掌
Ⓟ⇦Ⓟ

中間距離ではこの技をおすすめする。後ろへ振り向いたら座架旋腿でダウンを奪え！

FIGHTERS MEGAMIX CHECK 1 "かわし"の性能

かわし動作をした相手には旋風牙や燕旋蹴、ほかにも虎龍転身脚といった回転系の技で対処することができるぞ。また、相手をダウンさせたいときには燕子掌を使っていくのもいい感じ。間合いが近いときに自分から相手の攻撃をかわした場合には、今の段階では打撃技よりも投げ技を狙うのがベストかな？

相手の攻撃をかわしたときには、やはりラウっぽい打撃技で反撃してやろう。ラウっぽい技とは、出の速い虎龍転身脚や鳳凰槍掌ですね。

FIGHTERS MEGAMIX CHECK 2 for VSバーチャキャラ
バーチャキャラに対しては強いかも？

ラウの強い連撃技は上記で説明した鳳凰槍掌だが、その後に穿脚連環虎脚を連撃技に使うといい。鳳凰槍掌の後に割り込もうとする相手にはガード＆アタック技で返そう。さらに、ダウンを奪いたいときには地掃腿がベターだ。相手を浮かせたいときには、かわしをうまく使って双虎烈把や飛燕転身掌を使っていこう。カウンターの場合には、斜上掌や背旋連掌でも可能だ。ちなみに、浮かせた後の空中コンボは、浮かせたのを確認してから狙えるぞ。浮かせた相手には連環転身脚や連掌背転脚を狙っていき、安定させるなら連環虎燕掌がいい。また、連撃技で攻めてるときにかわしを使ってくるような相手には、先読みになるが、回転系の技を使おう。ある程度読まれて立ちガードする相手には、コマンド投げを狙おう。

連環虎燕掌は最初の技がヒットすれば連続攻撃になるぞ！

FIGHTERS MEGAMIX CHECK 3 for VSバイパーズキャラ
接近戦では相手の方が強いんじゃないの？

とにかくバイパーズキャラはきつい。何がきついかと言うと、出の速くてスキのない技を持っているキャラが多く、しかもハニーなどの浮かし技"キャットアッパー"などの出の速い技を持っているキャラがいるところだ。そこで接近戦では、ダウン攻撃の地掃腿や、敵背後のみに出せる座架旋腿でダウンを狙おう。さらに相手の起き上がりには中段攻撃と下段攻撃の2択をかけていく。中段攻撃には鳳凰槍掌などで重ねていき、下段攻撃にはガード＆アタックに有効な地掃腿や連旋転身掃脚を使っていこう。特に地掃腿がヒットしたときに受け身をとる相手には、しゃがみ状態から出る連環虎燕掌で追い打ちしよう。バイパーズキャラには近づかれるときついので、手数が多い相手にはガード＆アタックやかわした後に反撃しよう。

手数が多いキャラクターにはかわしを使うのも有効だぞ。忘れるな！

ラウはこう使え！ SPECIAL PLAYER
何だかんだ言ってラウは強え～！ じゃない？

最初のバージョンはラウに相手を浮かす技がなくて、すんげ～困った。でも、困っている間に新しいバージョンが上がってきて、すがる想いで遊んでみたら、とんでもないぐらい相手を高く浮かせる技が増えていた。これがまた強力なので、気分爽快な感じ。「メガミックス」は「バイパーズ」主体のゲームだから、ラウがどう変化するか不安だったけど、これだけ派手に戦えるのなら絶対おもしろいって。まだ使用キャラクターを決めてなければ、ラウは絶対オススメだよ！

大和 アキラ

相手を投げるとしたら、やっぱし一番減るこの投げだーね。

KUMA CHAN
クマちゃん
ぬいぐるみ

流し目が素敵なクマチャンとパンダチャン。何をやってもバタバタと暴れてるだけだし、立ってるのかしゃがんでるのかもわかりにくいです。でも、じつは極悪非道なほど強い技を持っていたりもします。さすが野性、ていうか風船。フワフワ感がたまりません。

新 クマちゃんのステージ
富士山麓

クマちゃんはVF1のカゲのステージである。富士山をバックにクマとパンダが大暴れだ(笑)。富士山の前には湖がありしっかり写り込みもしている。このステージのBGMはVF1のカゲステージの曲。

AM2研から クマちゃんはこうなった!

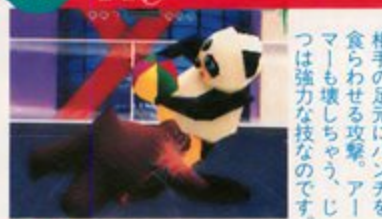
クマちゃんは相変わらずですね。技的にも変わったところもないですし、だから今度はトレーニングモードで、ちゃんとクマちゃんの技とか出てくるので楽しんで下さい。あとクマちゃんにも若干の秘密が…。根本的な謎に迫りそしてまた謎が深まると(笑)。

覚えておきたい固有技
謎の動きでいつの間にか勝て

写真じゃ何が何だかわかりませんが、動いててもよくわかりません。適当にボタンとレバーを操作しててもいいんですけど、コマンドを覚えておかないと同じ技ばっかりになります。わりかし技が多いんだなってところを見せてやりましょ。

from FV ハッピーバレル
Ⓟ⇧Ⓟ⇨Ⓟ+Ⓖ

わかりにくいけど、これはパンチ系の中段攻撃。3発まで出て、ディレイもかけられます。

from FV ハローテック
⇧⇧Ⓟ

相手の足元にパンチを食らわせる攻撃。アーマーも壊しちゃう、じつは強力な技なのです。

from FV ヤンヤンヤン
⇦⇨ⓅⓅⓅ

体全体を左右に振りながら前進するパンチ3発のコンビネーション。けっこう使えます。

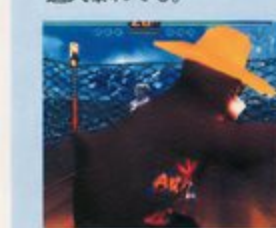
from FV ハングリーベアースペシャル
⇨⇦Ⓟ+Ⓖ⇦⇦Ⓟ+ⒼⓅ+Ⓖ

相手を抱きしめてから投げ飛ばす技。壁があれば、けっこうなダメージになりますよ。

from FV クマチャン突進大暴れ
⇦⇧⇩⇧⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

グルグル回りながら突進する変な技。急に出せば、相手もびっくりしてくれるかも……。

CHECK 1 "かわし"の性能

かわしを使う相手に対してはコンビネーションをディレイで出したりすれば問題なし。こっちがかわす場合は、つねに画面の手前へ移動するようにしましょう。一瞬ですが、画面の半分以上を隠せるので対戦相手は何がどうなっているのか混乱するはず。かわした後はクマチャン突進大暴れでも。

画面の手前にかわせば、一瞬だけど相手の姿を隠してしまえます。体の大きいクマちゃんならではの戦法ってとこですか。この後は大暴れでキメて。

CHECK 2 for VSバーチャキャラ 大自然の力で立たせよう!

どんな技が出ているのかわからないという利点を活かし、とにかく中段攻撃で攻めましょう。相手の立ちガードが多くなったらしめたもの。PKキャンセルやKキャンセルで暴れるふりをして接近戦に持ち込み、強力な投げの数々を決めてやるのです。こっちの中段攻撃に気づいてくれず、しかも反撃してくる人にはG&Aかハローテックをヒットさせて転ばせてあげましょう。動きがわかりやすいヤンヤンヤンを連発してみるのも。

んでもって中段攻撃で威嚇したら、今度は投げ。コマンドがわりかし簡単で、なおかつダメージの大きいハングリーベアスペシャルは確実に出せるよう、練習したい技だね。でも、壁のないステージだと威力は半減しちゃうから、余裕があるなら他の投げも練習しておくにこしたことはないかな。

PKキャンセルとかKキャンセルとかを使っても暴れてるだけにしか見えないのです。

CHECK 3 for VSバイパーズキャラ 大自然の力で暴れまくり!

バイパーズキャラと戦うときは、ちょっと下段攻撃を多く、牽制に使うコンビネーションは途中で止める小細工が必要。とくに3発出るってばれてるヤンヤンヤンなんかは、下手にディレイをかけないこと。途中でG&Aを挟まれたりしたら困るしね。

理想の戦いかたは単発の打撃か短いコンビネーションで様子を見ながら暴れ、相手に隙ができたら投げを入れるって感じかな。やっぱり、一気にでかいダメージを与えるなら投げがいちばん。コマンドは難しいけど、スーパーワシントン条約なんて技が決まれば勝ったも同然。ちょっと威力は落ちるけど、ハングリーベアスペシャルで投げ飛ばしてから走り攻撃にいけば、相手のアーマーを壊せるかもしれないぞ。

とにかく暴れてるように見せ、相手をビビらせてやろう。

走り攻撃とかハローテックが狙えるときは、きっちり入れてアーマーを壊したいですね。

クマちゃんはこう使え!
暴れれば暴れるほど強い!

間合いとかフェイントとか、そんな難しいものはクマチャンに必要ありません。ポカッと殴ってバタンと投げる。ひと通り技を覚えたら、あとはひたすら攻撃あるのみ。勝っても負けても、悔いの残らない対戦ができればそれでOK。深い読みを使った高度な対戦も楽しいけど、そればっかりだと疲れちゃいますもんね。息抜きのつもりで大暴れすれば、ほら、君もクマチャンのとりこ。飛んだり跳ねたり、グルグル回ってみたり……。楽しい動きで対戦相手がクスッとしたら勝ち。

クマ2001

何をしてるんだかわからない動きで相手に読ませないようにね。

FIGHTERS MEGAMIX 全キャラクター解説その1

SHUN-DI

舜帝
酔拳

身なりは「VF２」なんだけど、中身が「VF３」になっている「メガミックス」舜帝。自分から酒は飲めるは、連撃技が豊富と、楽しいことずくめ!! 「VF3」の移植前に、この「メガミックス」の舞台で、舜帝の酒の宴の開催だ!!

AM2研から シュンはこうなった！

飲んだお酒が、ラウンドごとに冷めちゃうようになったんですよ。飲んで攻撃力自体は変わらないんですけど、飲まないと出ない技というのがあるんです。あと飲んでも顔が赤くならないんで、飲んだ量がわかるよう画面の上に瓢箪ゲージが出現します。

新 シュンのステージ
黄河の河原

対岸に民家が見える黄河の河原で闘うシュンのステージ。遠くに見えるものほど霞がかかっているようで、半透明な雰囲気とともにとても綺麗である。ここではVF２のシュンステージのBGM。

覚えておきたい固有技
多彩な新技たち……目移りしますな

とにかく「VF３」の舜帝に近い。そのため、弱点だった連撃技がかなり強化されている。その上、酒を自分で飲むことができ、飲んだ回数によって出せる技がドンドン増える。多すぎるので、なにをどこで使うかをしっかり把握しよう。

from VF2 挑腕撩拳 ⇩⇧⇨Ⓟ

浮かせ技。「メガミックス」では派手に浮き上がる。酒を飲むと連係技が出せるぞ！

from VF2 仰飲杯手 ⇧Ⓟ

アッパーカットのような技。酒を飲むと連係攻撃が出せるように。判定は意外に強い。

from VF3 仰飲仙手 ⇧ⓅⓅ+Ⓚ

仰飲杯手からの派生技。仰飲杯手からディレイをかけて出し、相手の反撃を潰そう。

from VF3 横寝 ⇦⇧⇩⇧⇨

その場に寝転がるだけの技（？）。座盤鉄からも出せる。シュンならではの屈辱技だ。

from VF3 転身操誇 ⇧Ⓟ+Ⓖ

相手の背後に回る投げ技。このあと、月牙才撃や挑腕撩拳などで追い討ちをかけよう。

FIGHTERS MEGAMIX CHECK 1 "かわし"の性能

シュンは回転系の技が多い。そのため、意外とかわしに対しては気にしないで戦える。ただ、どの技もリーチが今一つなので、タイミング的には潰していても、かわされることが多いかも。かわしを多用してくる相手には、引きつけてから旋風掃腿を出したり、ホーミングする転身双冲掌を出しておこう。

かわしには旋風掃腿がベスト。転身双冲掌も意外と誘導性が高く、かわし行動を潰しやすい。ただし、出るまでに時間がかかるので、確実性がない。

FIGHTERS MEGAMIX CHECK 2 for VSバーチャキャラ
見た目は3の対戦だが、内容は違うぞ!!

相手が相手だけに、思わず、「バーチャファイター」的な戦い方を行いがち。だがここは「メガミックス」。どちらかというと「バイパーズ」っぽく戦わなくてはいけない部分も多い。まず、基本的な攻め方についてだが、リーチの短さを補うために、前進力のある叉手連環撃と月牙才撃で攻める。前者の叉手連環撃は酒を飲むと、３段目の攻撃を下段に振ることができるようになるので、相手に２択攻撃を仕掛けられる。この技を主力に、転身双冲掌や挑腕撩拳、月牙才撃などをおり交ぜていくのだが、「メガミックス」では受け身があるので、自分から酒を飲むのが難しい。タイミングを間違えると酒飲み中に反撃を受けてしまう。そのため、極力投げ技で酒を飲むようにしよう。投げ技は側端脚を出したあとに狙うと比較的決まりやすいぞ。

相手の技を寸前でかわしながら飲む!! しかし、投げ技で飲んだ方が経済的だ。

FIGHTERS MEGAMIX CHECK 3 for VSバイパーズキャラ
アーマー破壊よりも飲酒重要！

基本的にバイパーズキャラクターに対しては、アーマーを破壊することにこだわらず、まず、酒飲みに徹したほうがいい。そして、上記の攻略と同様に、叉手連環撃の２択攻撃をを中心に攻めていこう。これで問題はないはずだ。ただし、シュンの技は攻撃を繰り出すまでが少しばかり遅い。そのために、一度ゴリ押しで押されると、なかなか抜け出せない。そういうときこそ、ガード&アタックを使う。ガード&アタックがヒットすると相手を浮かせるので、浮いている相手に宙舞双転脚や、叉手連環撃などで、追い討ちを仕掛けたり、着地際に投げ技を狙っていこう。このほかに、注意する点は、自分から倒れる技をあまり活用しないこと。「メガミックス」では受け身がとれるので、当てた後に追い討ちをやられる可能性がある。

浮かせてからがポイント。「VF」での空中コンボは一時忘れよう。

シュンはこう使え！ SPECIAL PLAYER
多彩な動きで相手を翻弄!!

今回の攻略は完成バージョンでできなかったんでね、ちぃーとばかし雑だったかな？ でも、今の段階でも十分「メガミックス」のシュンはおもろいよ、マジで。自分の硬直時間が短いのか、それとも、相手のガード硬化時間が長いのかは知らないけど、攻められるんだよねこれが。攻めまくるじじいって、「VF２」の頃からの願いだったんでね、意外にそれがここで実現されているんだよ。シュン使いのほとんどの人がこれを望んでいたって感じのキャラになっていると思うよ。

虎魂じじい（待ち気味）

たまには息抜きも必要ってね。みんな楽しく対戦しようぜ！

BIG MAHLAR

ビッグ・マーラー(B.M.)
アームストンシティ市長

さすがは「バイパーズ」のラスボス。技の性能は文句なし。このキャラクターにスキはあるんでしょうか？ コイツを使って負けたら大恥は確実。圧倒的な攻撃力で、下民どもをねじ伏せてやれ!! でも、頭の蛇はなんとかならないんでしょうか？

AM2研から B.M.はこうなった！

B.M.に関しては、強いです、としか言いようがないですね。B.M.に関しては、やっぱりある程度のダメージ調整をしても、連係がボスで作ってあるキャラなので。しかし連係はそのまま残っていますから、真剣にやっちゃったら、負けないキャラですね。

新 B.M.のステージ
TOP of THE CITY TOWER

バイパーズからの変化があまり見られないB.M.ステージ。屋上で夕日を浴びながらの戦い。少しリングの大きさが広くなったような気がするのは気のせいだろうか。BGMはFVのステージ9のBGM。

覚えておきたい固有技
連撃が豊富で強力だぜ

とにかく強力な連撃をたくさん持っているので、それらを適当に出しているだけで勝ててしまう感じのB.M.。でも、下段系の連撃も混ぜていかないと、相手のガード＆アタックに負けてしまうので、そのあたり注意する必要がある。

from FV エクストリーム・デスフィナーレ
Ⓟ Ⓟ ⇨ Ⓚ Ⓟ ⇨ Ⓟ ⇨ ⇦ ⇦ ⇩ ⇦ ⇨ Ⓟ

まさに最強の連撃。最後がアーマー破壊技。怖いのはガード＆アタックくらいのもの。

from FV ブローコンボ・アッパー
Ⓟ Ⓟ Ⓟ

3発のパンチの連撃。3発目はアッパーなので、相手を高く浮かせることができる。

from FV ハリケーンパンチ
⇦ ⇦ ⇩ ⇦ ⇨ Ⓟ

BM様が、力いっぱいぶん殴る中段攻撃。相手はスゴイ勢いで吹き飛んでいく……。

from FV ストマックブロー
⇨ Ⓟ

この中段攻撃から各種連撃へ。相手に読まれないように、ディレイをかけると効果的。

from FV ガスト・オブ・レイジ
⇦ ⇨ Ⓟ

変則的なモーションから、両腕で相手をぶん殴る技。ジェーンも同様の技を持っている。

CHECK 1 "かわし"の性能

段数が多く長い連撃が多いので、相手に一度かわされると大きなスキを見せてしまうことがある。いくらB.M.様といえども、それはさすがにやばいので、警戒する必要がある。出すコンボの段数をうまく変えて、相手がかわしを使ってくるタイミングを狂わせてしまおう。

下段系のコンボなんかも使えば、相手はなにがなんだかわからなくなる。とにかく圧倒的に攻めて、押し切ってしまえば、なんの問題もないのだが。

CHECK 2 for VSバーチャキャラ
強さを確実にするためには

相手の反撃なんかおかまいなし。長ったらしい強力なコンボで一方的にガンガン攻め続ける。これがB.M.だ。使っていく技は、最強クラスの連撃技、エクストリーム・デスフィナーレ。攻撃力は凄まじく、ワンセットはいれば相手の体力の7割は確実に奪えることができる。唯一の欠点は、攻撃判定が、上、中、中、上、中、中なので相手がガード＆アタックを出していると返されてしまう。こんなことがないように、ガード＆アタック対策として下段の連撃技も使っていくようにしよう。相手との間合いが近めなら、ローフィストスピン。逆に遠めの間合いなら、ハイ・ダブルレボリューションが非常に効果的だ。

まあ、これくらいのことを気をつければ負けることはない。なんていったって、B.M.様ですから……。

とにかく負けは許されない。蹴って殴って、相手を恐怖のどん底に叩き込むべし!!

CHECK 3 for VSバイパーズキャラ
トルネードは大切

エクストリーム・デスフィナーレはガードされても、ヒット数が多いので、確実に相手の上段アーマーにダメージを与えていくことができる。相手の上段アーマーが点滅したら、トルネードパンチで積極的に破壊していこう。ただ、この技は出してしまえば強力だが、出るまでに若干時間がかかる。普通に出しても相手にガードされてしまうだろう。下段攻撃のハイ・ダブルレボリューションを出して、しゃがませるようにしよう。

下段アーマーが点滅したら、ダウン攻撃のレッキングダイブへ。このレッキングダイブは、ダウン攻撃なのに相手の下段アーマーを破壊するという恐ろしい技。こんな技を使わないわけにはいきません。ガンガン狙っていきましょう。丸裸の相手には、空中コンボを叩き込んで昇天させちゃおう。

バキーンとアーマーを破壊して……。嫌な感じになぶり殺してやりましょう。

B.M.はこう使え！
SPECIAL PLAYER

B.M.ってなんの略!?

こんな強いキャラ使って、負けるわけにはイカンだろう。やるからには、相手を完膚なきまでに叩きのめしてやるのが礼儀。ま、キャラの性能がホントに高いから、初心者のガチャプレイでもけっこう勝てちゃうんだけどね。B.M.はそんなキャラです。まあ、強すぎてやっててつまらないなんて人もいるだろうから、そんな人は早くほかのキャラにのりかえましょう。とにかく、相手に対するハンパな優しさは禁物。親だろうが恋人だろうが、つねに本気で戦っていけ。

ビックマン

ハンデとしてアーマーは脱いでもいいか？ それでも負けんけど。

MAHLAR
マーラー
UNKNOWN

いままではラスボスの影武者だったけど、今回はしっかりと自分のキャラクターを前面に押し出しての登場だ。服装センスはともかくとして、彼の新しい門出を祝ってあげたい気持ちでいっぱい。おめでとう、マーラー。

AM2研から マーラーはこうなった！

B.M.が悪者でマーラーが善人という設定があったんで、悪趣味な格好はやめさせてあげようということで、あの格好に。マーラーを作ったときのコンセプトに攻めるだけ、というのがあったのですが、ガードアタックを全員が持っちゃってちょっとつらいです。

新 マーラーのステージ
海底神殿

VF2のデュラルの海底ステージに登場するマーラー。何となく今回の服装に合うからということで、このステージになったらしい。水がなくなり、地面も広くなった。BGMはVF2デュラルステージ。

覚えておきたい固有技
B.M.を越える技があるか？

B.M.の持ってるアンクルフォールなどの、踵落とし系の技は持ってないけど、B.M.の持っていない単発でのアッパー、ストロングアッパーは持っている!! ヤツにない技を生かして、ヤツを越えるよう、日々精進していこう。

from FV ストロングアッパー ⇧Ⓟ

出の速いアッパー。当たれば相手は高く浮く。この後は空中コンボか空中投げにいこう。

from FV エクストリーム・デスフィナーレ ⓅⓅ⇨ⓀⓅ⇨Ⓟ⇦⇩⇨Ⓟ

B.M.の持つそれとほぼ同等の技。コンボとしての繋ぎやすさは向こうのほうが上。哀。

from FV ローショット・ダークプレジャー ⇧ⓀⓀⓅⓅ

下段のキックから始まる連繋技。相手に下段を意識させるのはとても大切なことだ。

from FV ブラックレインボー ⇦⇨⇦Ⓟ+Ⓖ

威力の高い投げ技。コマンドが後方向の入力なので、やや出しにくい印象がある。

from FV ブラックホール ⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

空中の相手に接近してコマンドを入力。浮かせた相手には比較的狙いやすくなっている。

FIGHTERS MEGAMIX CHECK 1 "かわし"の性能

たしかに、相手のかわしはやや厄介な存在となるが、豊富なコンボでかわすスキを与えないようにできるとベストだ。このあたりは、B.M.と同じことが言える。ただ、自分からかわした場合は、意表を突いて、トルネードパンチなどの大技を出してみるとおもしろいだろう。

かわしからなににいくのがいいのか？ 相手によって柔軟に切りかえることができると最高なのだが……。とりあえず相手の手の内を探っていこう。

FIGHTERS MEGAMIX CHECK 2 for VSバーチャキャラ 空中投げがいけてます

B.M.も持つ技、エクストリーム・デスフィナーレは若干B.M.より性能は落ちるものの、使える技であることは変わりない。チャンスには積極的に使っていくべき。

出も早く、相手を高く浮かせることのできるストロングアッパーから、打撃技の空中コンボは、ここでもエクストリーム・デスフィナーレがベスト。しかし、相手がそれを警戒しはじめると簡単には決めさせてくれない。ここで登場するのが、空中投げであるブラックホールだ。相手が打撃技を喰らわないようにうまく受け身をとったつもりでも、空中投げなら問題なし。今度は空中投げを警戒しはじめたら、空中コンボに切り替えるのだ。さらに、受け身をとったところへもう一度ストロングアッパーを入れて浮かせ直しても効果的。状況によって使い分けだ。

ガンガン押す戦法は、B.M.と変わらない。相手のガードなんかお構いなし!!

FIGHTERS MEGAMIX CHECK 3 for VSバイパーズキャラ やっぱアーマー壊すでしょ

「バイパーズ」キャラのアーマーを壊すのにはどの技を使うか？ やっぱり基本的にはB.M.と同じなんだけど、それじゃあまりにも芸がない。ここはひとつ、ダッシュ攻撃からアーマーを破壊していこう。

まず相手との間合いを広げるために、相手を吹き飛ばす技を狙っていく。ストマックブローからのコンボが効果的。相手を吹き飛ばしたら、ダッシュ攻撃へ。実戦で有効な方法だぞ。

他では、エクストリーム・デスフィナーレをガード&アタックで返そうとしているところを、逆にガード&アタックしてしまうなんてこともできる。相手がエクストリーム・デスフィナーレの何発目で反撃を仕掛けてくるかをしっかりと把握しておくことだ。

これだけ覚えればもう怖いものはなし。B.M.を越えたも同然だ。

バキーンと殴って相手を吹き飛ばす。このあとの行動が重要なポイントなのです。

SPECIAL PLAYER マーラーはこう使え！
謎の仮面はなんなのよ

やっぱ、B.M.と敵対してるんだから、B.M.の真似ばっかじゃイカンでしょ。オリジナリティみたいのはアピールしていったほうがいいよね。華麗に空中投げを決めてみたりだとかさ……。キャラの性能自体はもとがもとだけにかなり高い。この性能をフルに発揮することができれば、負けることはまずないだろう。相手の反撃を確実に潰して、コッチの攻撃を一気に叩き込む。こんな戦い方が、マーラーに求められてくるスタイルなんじゃないかと思います。

マックスマーラー

圧倒的に勝つのは当然。狙うはパーフェクトでの完全勝利です。

DURAL
デュラル
UNKNOWN

自分のメインキャラクターをひとりに絞れないアナタ!! 何の問題もありません。どんなキャラクターがお望みなんですか? この銀色の悪魔なら、あなたの欲求にしっかりと答えてくれます。とにかくお試しください。

AM2研から デュラルはこうなった!

これが初めて触れる3の技が出るデュラルだと思うんですよね。デュラルは酒を飲んだら使える技を実は持っているんですよ。こういうのが、VF3のデュラルなんだなと思ってもらったうえで使っていただくと。まあ実際少しぐらい違いますが。

新 デュラルのステージ
VF1最終面

今回のデュラルステージはVF1時代にあった謎のステージ。全面市松模様の抽象的なステージだ。無限に続く市松模様の上で闘うのだ。雲の隙間から覗く日の光が美しい。曲はVF1デュラルのBGM。

覚えておきたい固有技
お好みに合わせてチョイス

「バーチャ」キャラの得意技を取りそろえたデュラル。技コマンドの重複もあるから、自動2択なんて芸当も可能だ。ウルフのあんな技やジャッキーのあんな技、とにかくいろいろ持ってます。このキャラのライバルはB.M.くらいなもんか。

from VF2 コンボエルボーサマーソルトキック ⓅⓅ⇨Ⓟ⇘Ⓟ

ジャッキーの得意技をデュラル風にアレンジ。スッゴイ使える技、ていうか反則的だ。

from VF3 高蹴腿 Ⓚ

地味だけど使える。相手を浮かせることもできるし、このあとの中段攻撃も魅力。

from VF2 雷龍飛翔脚 ⇨⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

立ちガードできない。しかも上段アーマー破壊技。空中コンボにも使っていける技だ。

from VF2 マシンガンニー ⇩⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

下段投げ。見た目のインパクトは超デカイ。相手に与える精神的ダメージは絶大だ。

from VF2 螺旋按掌 ⇦Ⓟ+Ⓚ

相手の上段攻撃を受け流す。なかには受け流せない技があるので注意して使っていこう。

FIGHTERS MEGAMIX CHECK 1 "かわし"の性能

⇩Ⓚ+Ⓖで出る蒸旋鐵など、回転系の技を豊富に持つデュラル。こういった回転系の技で、相手のかわしを潰していこう。相手がかわしを使わなくなったら、各種投げ技を狙いましょう。こちらからかわしを仕掛けた場合は、当たり判定の大きい雷龍飛翔脚や葉牙龍なんかを狙っていくと、非常に効果的だぞ。

相手の技をかわして大チャーンス。お好みの技をチョイスして炸裂させよう。軸がずれてる危険があるので、技の空振りに注意だ。

FIGHTERS MEGAMIX CHECK 2 for VSバーチャキャラ 相手キャラの得意技で勝負!

とにかく、すべての「バーチャ」キャラの美味しいところをとっているデュラル。そんなキャラを使っておいて、「バーチャ」キャラに負けるわけにはいかない。

地上で相手との牽制の掛け合いでは、ジャッキーのコンボエルボーキックをベースに作られた、コンボエルボーサマーが有効だ。1発目がヒットすれば、サマーソルトまで確実にヒットしてくれるスグレ技だ。また、相手を壁際に追い込むのなら、アキラの連環腿。ものスゴイ勢いでふっ飛んでいくぞ。

投げ技では、ウルフの持つジャイアントスイングと、カゲの持つ弧延落が非常に有効。状況によってこのふたつの投げを使い分けていくといいだろう。

とにかく卑怯なほどに強いので、いろんな勝ち方が可能。オススメは相手キャラの得意技でのフィニッシュだ。

リオンに磨盤手がヒット!! リオン使いにとってこんなショックはそうないはず……。

FIGHTERS MEGAMIX CHECK 3 for VSバイパーズキャラ アーマー破壊技は超豊富

「バーチャ」キャラの得意技がたくさん集まっているデュラル。アキラの連環腿など、各キャラの得意技は、アーマー破壊技になっていることが多い。デュラルはそれらの得意技を揃えているので、自然とアーマー破壊技が充実している。自然に戦っていれば、「バイパーズ」なんかあっという間に丸裸にすることができるぞ。

新しく覚えたガード&アタックは、カゲとジャッキーのものを使っている。弧延落とサマーソルトキックだ。弧延落は当然、つぎに繋ぐ追い討ち次第で強烈なダメージを与えられるし、サマーソルトキックはダメージが大きい。どちらも非常に使いやすいぞ。

ちなみに、デュラルは金属でできているので非常に重い。相手の浮かせ技を喰らってもそんなに高く浮かずにすむので空中コンボを喰らいにくいのだ。

とにかくアーマー破壊技がいっぱい。お好きな技で破壊してやってください。

デュラルはこう使え! SPECIAL PLAYER
オーバーヒートはないみたい

なんでもありな反則キャラ。それがデュラル。友達と遊んでるときに、このキャラばっかで遊んでいると、ちょっと険悪なムードになるような予感がします。そんなときはなにも言わずにキャラを変えてみましょう。このとき、あくまでもさりげなく行わないと、また嫌なムードになりますよ。ま、どうしても負けたくない!! ここは勝たなきゃならんおだってときには使ったほうがいいのかも知れませんが……。いっしょにプレイする相手によって、キャラを使い分けようね。

T-2001

そんなに浮かずにすむのは材質のおかげ。やっぱ金属っていいよね。

インタラクティブムービー再び！今冬最大のドラマをあなたに

「エネミー・ゼロ」とSONYの訣別だけでなく、開発、流通、規制など、さまざまな方面が揺れ動いた96年。本作は、その激動の96年の末を飾るにふさわしい作品に仕上がった。今回は発売を記念し、パーラムの飯田和敏氏と飯野氏の対談と、攻略記事を同時収録！

ENEMY ZERO
エネミー・ゼロ

特報!! SPECIAL REPORT

WARP PRESENTS
AN INTERACTIVE MOVIE

●WARP●発売中●6,800円●インタラクティブムービー●4枚組●マルコン対応

見えない敵とのバトルを徹底的に解説！

見えない敵の影を通路に見出すために

目には見えないけれども、そこには確実にエネミーがいる。なぜなら、VPSがエネミーの生体反応をひろっているから。敵の位置をつかみ、そこに向かって進み、銃をかまえ、撃つ。ただそれだけのことが、エネミーが見えないことと、銃がある程度引き金を引き続けてからでないと発砲できないことによって、プレイヤーを没入させてしまう。敵が見えないというだけで、なぜ人は恐怖するのだろうか。──少なくとも、前から脅かされるより、後ろからワッと叫ばれる方が驚くことは確かだが。

面白いことに、このゲームのエネミーと闘っている人間は、敵を倒すその瞬間まで、壁と床と天井以外何も移っていないディスプレイを凝視している。見えるはずのないエネミーの姿を、音から作り出し、画面に重ねることによって、恐怖から逃れようとするのだ。否、恐怖を克服しようとしていると言うべきか。この頁が、その一助となれれば幸いである。

◀とある人の部屋で入手できる銃。弾数は意外と少ない。ロッカールームの壁にある機械でエネルギーを補給可能。

▶某所のロッカーから入手できる銃。EASYモードならすでに何発分かのエネルギーは充塡されており、すぐに使用可能。

▲正面に敵がいるときはピンピン、横にいるときはプンプン、背後にいるときはボンボンと音が聞こえ、敵の位置を知らせる。

◀耳で得た情報を、目で見ることができる地形において、見えない敵の位置を予測する。いくら音が激しくとも、エネミーとの間に壁さえあれば危険はない。……もっとも、その音にかき消されて、別の方向から忍び寄るエネミーの放つ生体反応を聞き逃す恐れはあるわけだが。

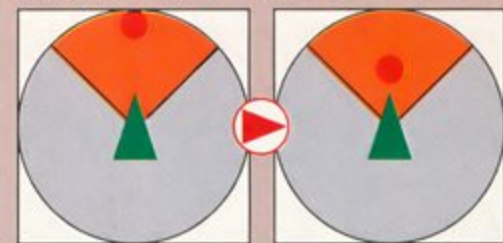
▶新しく武器を入手するたびに、その武器の最大装塡数を調べておこう。敵との戦闘の最中、弾切れになったことに気が付かないまま行動することほど危険なことはない。もちろん、自由に残弾をチャージできるときだけの話であり、限られた残弾で状況を打開しなければならないときは別だ。

STEP1──方向の確認

VPS模式図を見てお気付きだと思うが、敵が前方にいる音（高音程）が聞こえてきても、その扇形の範囲のどこにいるかは正確にはわからない。そんな場合は、LRボタンでローラの首を左右に動かしてみよう。高音程から、横にいるときの音（中音程）に変わる境界線に、エネミーは潜んでいる。接近しては首を振り、徐々にエネミーの予測位置を狭めていこう。慣れてくれば同じ方法で、背後にいる敵の位置でもおおまかなあたりをつけることが可能だ。

境界で音が変化

STEP2──銃の間合い

さて、エネミーのおおまかな方向が判明したら、次は接近する段──そのエネミーを倒す手だてがあり、倒す必要がある場合においてのみだが──である。エネミーの方向を表す音は、音と音との間隔により距離をも表している。エネミーに近づくほど、音の間隔は短くなってゆくのだ。目の前にエネミーが迫ったとき、VPSはブザーを鳴らし始める。実はこのときが攻撃のチャンスでもある。ブザーが鳴り始める直前で銃をかまえ、ブザーが鳴る瞬間を待とう。

射程で音が変化

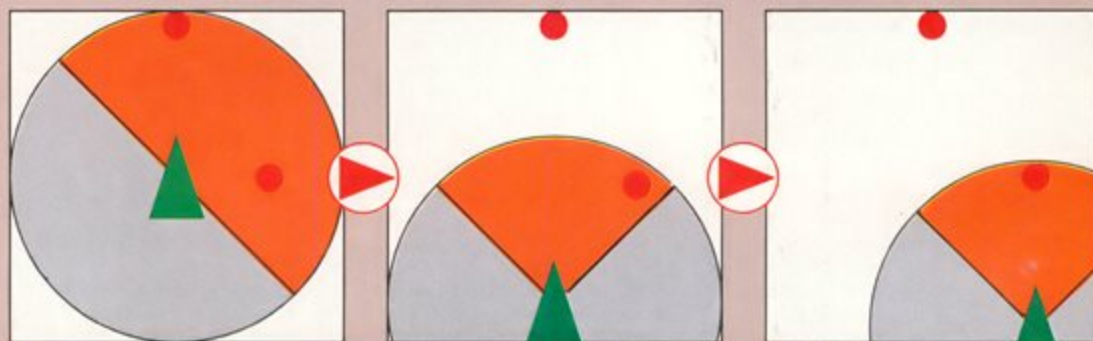
STEP3──複数のエネミーと対峙する場合

前方のエネミーを追う途中、突如別のエネミーが横から近づいてきたら。ふたつの音が混じり合い、プレイヤーは必ず混乱をきたすはずだ。エネミーの位置を少しでも読み間違えれば即、死が待っている。

まずは、どちらかをVPSの範囲から外してしまうことを考える。その後、残った側の位置から特定し、確実に1匹ずつ倒していく。これがベストの手段だろう。いくらエネミーが増えようと、一度に相手にするエネミーは1匹だけにしよう。地形の関係でそれがままならない場合は、逆に壁を防御壁として考える。エネミーとて壁の向こうにいれば襲ってはこれない。一時その存在を無視し、もう片方の目標を追うといい。

1体ずつ位置をつかみ

攻撃に移る

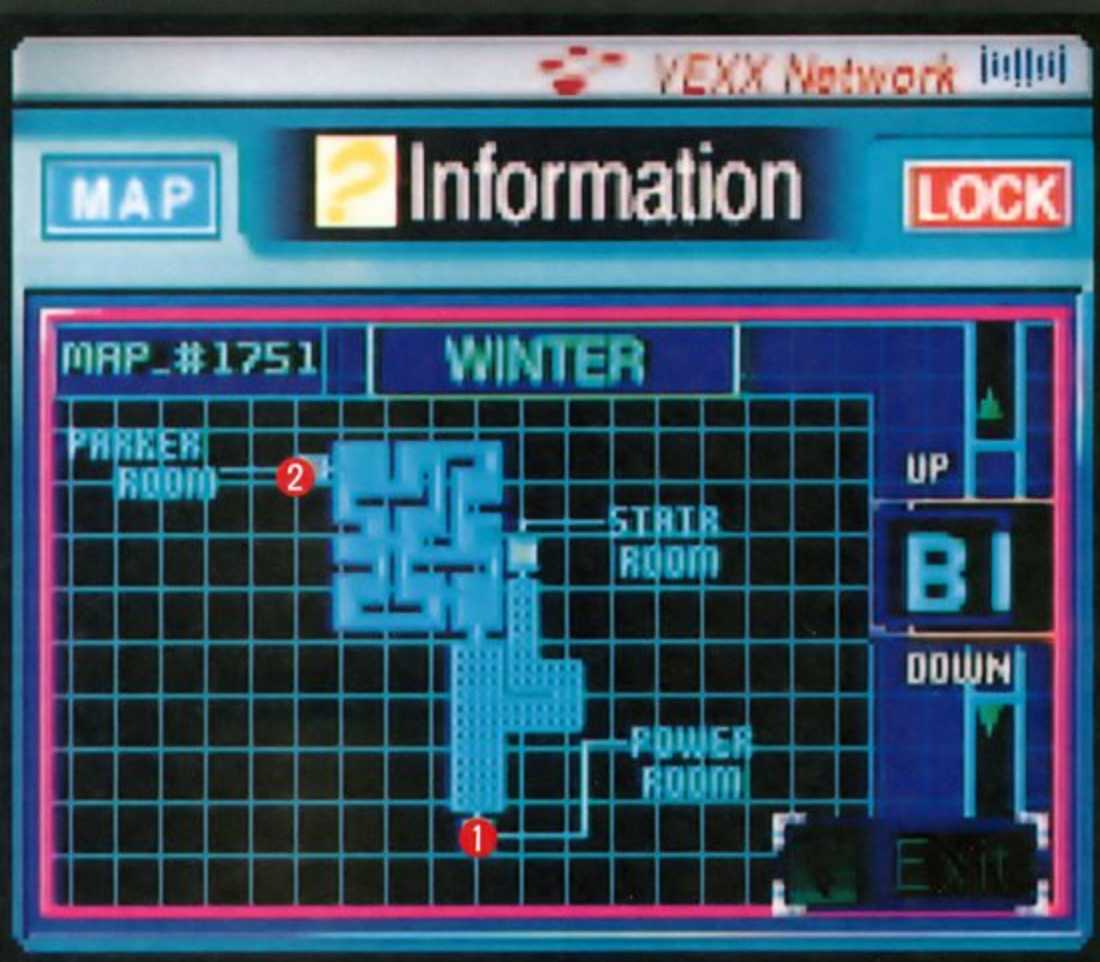
次ページからはMAP攻略！

WINTER TOWER B1

迫り来る見えない敵。いまだ武器を持たない持たないローラには、エネミーを倒す術はない。それでも、強い女性である彼女は自らの記憶と命とを得るために、船内を歩き続ける。そして、このB1へ来た。

①パワールーム

ウィンタータワーの動力室なのか、それとも船内全体の動力室なのか。はっきりしたことはわからないが、それでもここには1Fのエレベーターの動力が存在している。

②パーカーの部屋

オープニングで見えない敵に斬殺された黒人男性、パーカーの私室。私室にいたるまでの迷路にいるエネミーは、パーカーを殺したものなのか？　それとも別のものなのか。

パワールーム

ストアルームから降りたら、パワールームへ向かおう。レバーとボタンと計器板の並んだ部屋に到着したなら、そこがパワールームだ。

パワールームの奥には、唯一上がったままのレバーがあり、その下の計器板は光を失っている。ここに光を戻すにはどうしたらいいのか？　ちょっと考えると、この前にちゃんとヒントが与えられていることに気付くはずだ。

電源を復活させ、1Fのエレベーターに向かうとエネミーの音が。どうやらどうしても武器が必要なようだ。

経路図

途中の曲がり道を間違わなければOK。特に注意することはない。

パーカーの部屋

ステアルームとパーカールームの間に存在する正方形のスペース。実はここにエネミーが隠れている。エネミーから逃げる自信がない人は、ここでセーブをしてもいいが、まだこの段階ならやり直しても時間はかからない。バッテリーを使うかどうかが思案のしどころか。首尾よくエネミーをかわしてパーカーの部屋に入ろう。

そこには、パーカーの死体が転がっている。モニターで見たままの死体が。ここでやるべきことは、戸棚から紙片を見つけだし、その数字を端末に打ち込むこと。そう、キンバリーとの出会い（本当は再会だが）である。

経路図

エネミーのいる部分は迷いやすいかも。部屋のへりを歩くのが無難だろうか。

物いわぬパーカーの死体……

マーカスの部屋

拾い上げた「アイテム」を使い、ロックを解除する。その背後の部屋では、ロッカーから何か見つけることができる。

さて、パーカーの部屋から出て、01Fに戻ると、とあるイベントが発生する。これは掲載しないので、自分の目で確かめてみてほしい。

そのイベントの結果、マーカスの部屋に入れるようになる。

マーカスはすでにエネミーに殺されており、部屋は血の海と化していた。思わず顔を背けるローラ。だが、ここに何かあるかもしれないと踏みとどまる。部屋の奥には、DNAを照合させることで解除できるロックが施されたドアがあった。しかし、そのDNAの持ち主は既に肉の塊と化している。ちょっと立ち上がってもらって、ロックを開けてもらうわけにはいかないのだ。

そこで、マーカスの死体の周りを調べてみよう。ロックを解除できる「意外なアイテム」が落ちているはずだ。

ロックされていた扉の向こうには、はたして何があるのだろうか。

エレベーター

ここまで来るうちに、ローラは武器を手に入れているはず。これで、エレベーターの前に立ちはだかるエネミーに対抗できる。細い通路での闘いは、方向を気にする必要がない分こちらが有利だ。ピン、ピンと響くVPSの反応音を頼りに、少しずつ距離を縮めていこう。ビービーという警告音が鳴ったとき、タイミング良く発砲すればエネミーを倒すことができるが、どのくらいの距離から銃の引き金を引き続けるかが難しい。マルコンを使えばバックステップが簡単にできるので、ぜひ使用をお勧めする。敵を倒し、エレベーターに乗るローラ。しかし……。

何かがいる!

通風ダクト

エレベーターから逃げ通風口へ潜り込む

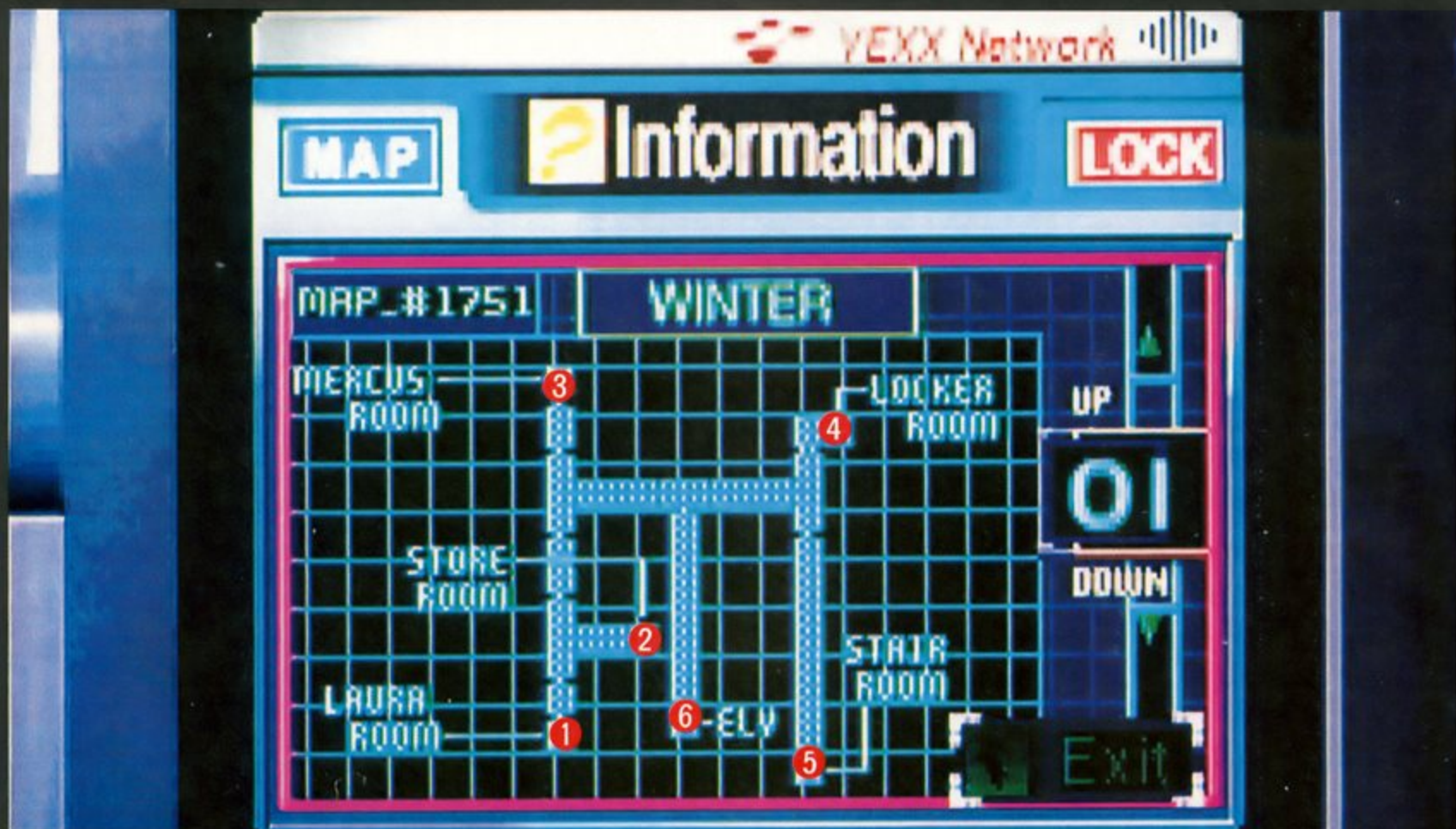
ほっと胸をなで下ろすヒマもなく、エレベーターの中に侵入してきたエネミーから逃げるローラ。武器はさっきの衝撃で落としてしまった。もうエネミーを倒す術はない。だが無情にも、見えない敵はじりじりと後ろから迫ってくる。そのとき、通路に女性の声が響きわたる。キンバリーである。彼女は、艦内放送を通じ、ローラに天井の通風口に逃れるようアドバイスするのであった。

通風口は暗く、紅いランプが明滅していた。少しずつ歩を進めるローラは自分の耳を疑う。反応音がふたつもあるのだ! 1体ですら手こずる相手を2匹も相手にしなくてはならず、しかも手元には武器がない。ローラの運命やいかに。

生き長らえるため
さらなる窮地に

私は今、孤独と焦燥の狭間に

WINTER TOWER 01

ローラがその冷たき眠りからさめる階。プレイヤーと同様に、彼女はこの宇宙船のことを一切知らないのである。プレイヤーが謎の答に気が付いた瞬間。それは、ローラの記憶が断片的に戻ったときに他ならない。

①ローラの部屋

記憶を失う以前のローラが使っていたであろう私室。
　ホログラムの蝶を浮かび上がらせる置物や、化粧道具、壁の塗装の剥げなどが、ローラの以前の生活を感じさせてくれる。

②ストアルーム

倉庫。積み荷を載せるスペースというよりは、乗員の物置きに近いようだ。この部屋にある艦内ネットの端末は、各乗組員の部屋にある端末よりレベルが高く、艦内の様々な操作が可能。

③マーカスの部屋

ゲームが始まった時点では、開くことができない。
　この部屋の仕掛けをとくことができれば、あるアイテムを入手することが可能。それが何かは自分の目で確かめてほしい。

④ロッカールーム

ロッカールーム。おそらくローラとハーカーとマーカスのものと思われる。前号にも掲載したとおり、ローラの自室で見つけることができる電子キーで、自分のロッカーを開けることができる。

⑤ステアルーム

ロッカールームで入手できるカードキーを使うことにより、入ることができるようになる。ここからのみ、WINTER TOWER B1へ進むことが可能である。

⑥エレベーター

今は電源が落ちているため、使用することができない。ここの電源を入れることが、当面の目的となるだろう。電源を入れた後は、エネミーがこの前に陣取ることになる。

ローラの部屋

ここはオープニングでローラが目覚めるあの部屋だ。プレイヤー＝ローラがまずこの部屋でなすべきことは、3つのアイテムをそろえることである。

スタートした状態から一歩前に進むと、化粧道具が見えてくるはず。ここでその化粧品を調べると、このゲームの戦闘に必要不可欠なアイテム、VPSを入手することができる。

次は、部屋の隅にある戸棚に接近し、ボイスレコーダーと電子キーを発見しよう。ボイスレコーダーはセーブに使う道具であり、長丁場となるこのゲームには必要不可欠なもの。バッテリー量により制限を受けるものの、使用するタイミングは自由。インタラクティブムービー部分でなら、どこででも使用が可能だ。

電子キーは、この後訪れるであろうロッカールームで使うことになる。この3つのうち、どれが欠けてもクリアは不可能。必ずすべて入手すること。

上のふたつの場所を見つけることができれば後はボタンで調べればいい。LRボタンでアイテムは使用する。

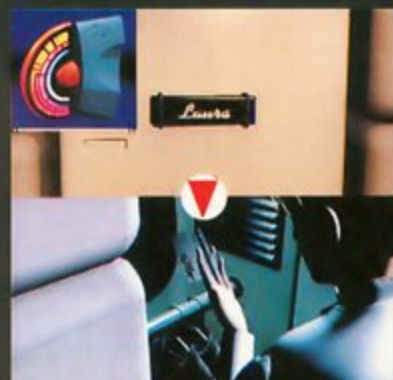
ジャンプスーツを身にまとい、ブーツをはくローラ

険しい顔のまま、倉庫の端末に向かうローラ　端末の使用方法はわからないが、プレイヤーと同様に

ストアルーム～ロッカールーム

ストアルームですべきことは、端末を見つけ、操作し、地下1階のある場所のシャッターを開けておくことである。どこかに行き当たった際には、ここの端末に戻ることをお勧めしよう。

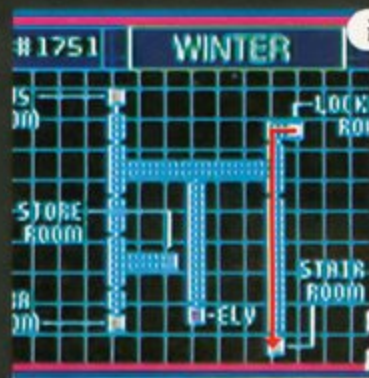
次に訪れることになる場所はロッカールーム。ロッカー以外にも壁に張り付いた装置もある。この部屋を調べるうちに、ローラのロッカーも見つかるはずだ。ロッカーは普通に開けようとしても開かないが、LRでアイテムを呼び出し、電子キーを選択すれば、ロッカー内からカードキーを入手できる。

この端末でのみ、船内のシャッターや、電子錠などを操作することができる。わりと目立たない位置にあるので、見逃さないように

"LAURA"と書かれたロッカーの前で、自宅で見つけた電子キーの出番となる　ここで入手したカードキーは、ステアルームの鍵だ

多少歩けば迷うことはなくなるはず　某イベントで飯野氏が迷ったことがあるにしても

ロッカールーム～ステアルーム

ロッカールームを出た後、エレベーターやマーカスルームに寄ってみると、とりあえず何の変化もない。ロッカールームで手に入れたカードキーを使っても状況は変わらないはず。そう、この階ではとりあえずすべきことはなくなったということだ。別の階へ向かう時が来たのである。

ステアルームの前のドアには、IDコードか何かを打ち込んで開けるタイプのロックがかかっている。ローラが覚えていないことを、プレイヤーは知ろうはずもない。まあ、手に入れたばかりのアイテムを総当たりで使用するという、コマンド選択式のアドベンチャーゲームのようなことをしているうちに、カードキーがステアルームの鍵であることはわかるはずだ。ロックが解除されたら、人ひとりがやっと乗れるようなエレベーターに乗り、B1へ向かおう。そこでは、エネミーとローラ＝プレイヤーのファーストコンタクトが待っている。

▼ステアを使って地下一階に向かうローラ　地下ではエネミーが待っているちなみにまだ武器は入手できない

わざわざ経路を載せるまでもない、と思われるかもしれないが、なぜか船内は迷いやすい　初めて入った病院などで迷ってしまうのと同じことか

ENEMY ZERO CREATOR'S REVIEW

ゲームクリエイター諸氏に「E0」を鋭く切ってもらうというのが頁の主旨。

●飯田和敏（いいだ・かずとし）
1968年生まれ。高校時代はバンド少年だったが、CGに目覚めゲーム業界へ。PS作品「アクアノートの休日」でゲームディレクターとしてのデビューを飾る。

第1回 パーラム 飯田 和敏氏

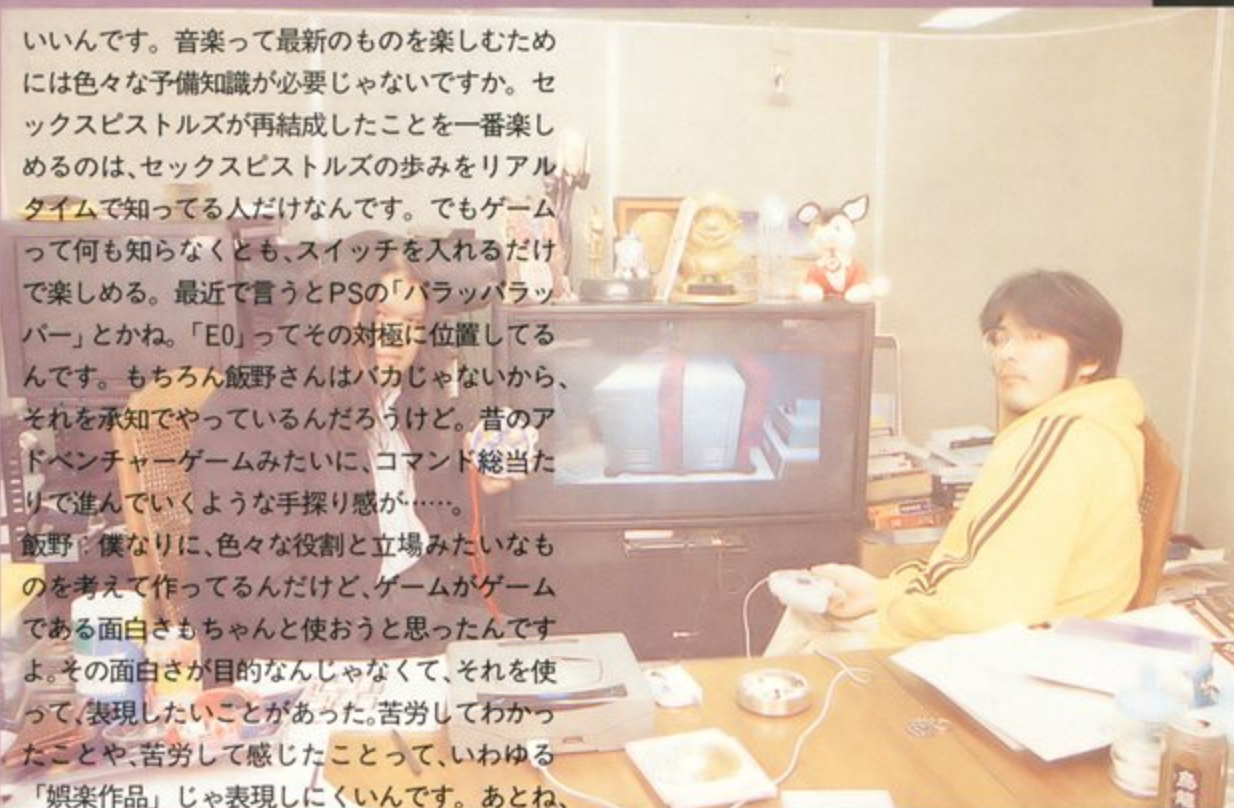
ついに僕らの前に全貌を表した「エネミー・ゼロ」。このコーナーは、各界の著名人に「エネミー・ゼロ」をプレイしていただき、そのレビューを掲載していこうというもの。今回のゲストは「アクアノートの休日」の飯田和敏氏。果たしてその評価やいかに？

あなたにとっての「見えない敵」とは？

飯田：けっこう前フリが長かったですよね。カヒミ＝カリイの広告に始まり、規制問題あり、SONYとの事件もあり。そんな中で、あんまり「E0」のことは考えないようにしてたんですよ。なんとなく。話題が先行しがちな作品だったんで、イメージから入るのは違うなと。それでも断片的には情報は入ってきて、「こんなかな？」なんて考えてたんですけど(笑)、音のクォリティは予想を超えてましたね。ナイマンの曲というより、効果音への印象なんですけど。

飯野：でもね、物語もほんとにいい盛り上がりカーブなのよ。レコード聞いて、1曲目でガーンときて、A面の最後の方でだれてくるんだけど、またB面でイイ、みたいなね。ゲームディスク0、1くらいまでは、「偉そうなこと言ってた割にはアレだな」みたいに思わせといて、2の頭で「ん？」ってくるような感じ。すごい度胸がいったよ。こういう演出するのって。もっとも、こういう演出ができるからこそ、僕は映画ではなく、ゲームというメディアを選んだんだけど。ゲームだと迷ってる俺が悪いんだって思えるじゃない。4枚組なんだから、2枚目とかでやめたくないじゃないですか。

飯田：とにかく難しいんですよ、「E0」って。最近のゲームって「簡単に、誰にでも最後までいけるように」って流れがあるじゃないですか。「E0」の難しさは好意的にも否定的にも見ることはできるんだけど、そこでストーリーが重要な役割を果たすんだと思う。ゲームってやっぱり、傍らに置いて、いつでも取り組めるとこがいいんです。音楽って最新のものを楽しむためには色々な予備知識が必要じゃないですか。セックスピストルズが再結成したことを一番楽しめるのは、セックスピストルズの歩みをリアルタイムで知ってる人だけなんです。でもゲームって何も知らなくとも、スイッチを入れるだけで楽しめる。最近で言うとPSの「パラッパラッパー」とかね。「E0」ってその対極に位置してるんです。もちろん飯野さんはバカじゃないから、それを承知でやっているんだろうけど。昔のアドベンチャーゲームみたいに、コマンド総当たりで進んでいくような手探り感が……。

飯野：僕なりに、色々な役割と立場みたいなものを考えて作ってるんだけど、ゲームがゲームである面白さもちゃんと使おうと思ったんですよ。その面白さが目的なんじゃなくて、それを使って、表現したいことがあった。苦労してわかったことや、苦労して感じたことって、いわゆる「娯楽作品」じゃ表現しにくいんです。あとね、これは本当に賭けなんだけど、プレイヤーが辛くてゲームをやめたくなるような気持ちにさせたいんですよ。だって、ゲームの中の主人公だってそう思ってるんだから。誰だってイヤじゃないですか、記憶喪失で宇宙船内を歩き回るなんてさ。プレイヤーの感情と、主人公の感情をうまくイコールにしたかった。「ウィザードリィ」だって、最初は弱いモンスターがたくさん出てくるけど、すぐ強い敵が出て死ぬじゃないですか。そこでプレイヤーは思うわけですよ。そうか、僕は弱かったんだってね。ローラさんが記憶喪失なのも、船内のことを何1つ知らないプレイヤーとシンクロさせるためだったんです。演出もかなり曲がってます。プレイヤーが、現実世界で感じるような「リアル」と一緒になるように。プレイヤーにね、ローラと一緒に考えてほしい。プレイヤーが謎を解いたときって、ローラも向こうの世界で謎を解いてるんです。現実って理不尽なものなんですよ。そうでしょう(笑)？

飯田：結末をプレイヤーが選べることが、ゲームと映画の融合じゃないんです。だって、監督にいい意味で裏切られたときに、観客は「面白い」と感じるわけじゃないですか。今回の「E0」は、昔少しだけ方向性が見えたんだけど、誰もたどり着けなかったジャンルへ——アドベンチャーゲームの進化形なんだろうけど——たどり着こうと挑戦した作品なんだと思います。

プレイヤーが自分とゲームの間にいる〝敵〟を垣間見れれば、「E0」は成功です。（飯田）

**次回のゲストは
コナミの小島秀夫氏！（予定）**

特報!! SPECIAL REPORT 3大企画正式募集!!

企画1 パンピー選抜チームを当てろ!!

新企画ができました。ゲームを知らない一般人の方が第一印象で選ぶキャラを予想するというもので、結成されたメンバーはライターズバトルのKOF96の対戦でライター陣が使うチームとなります。読者の皆様はA～Dを1セットにして予想してください。A～Dの中でひとチームでも正解があればOK。企画①と②は1人1通まで／

A コギャルチーム

予想

その辺に歩いているコギャルに選抜してもらうチーム。第一印象で強いのはやっぱり草薙君と八神さんでしょうか。さらに「おじいちゃんかわいい」などと鎮が選ばれた日にゃ…。

B リーマンチーム

予想

20代の男性サラリーマンに選んでもらう。最も予想しやすいチームと思われるので、正解を狙うならここでしょう。でも、今回は女性キャラが多いから意外と悩むかもね。

C 園児チーム

予想

幼稚園児に選抜してもらうチームだが、こればかりは全く予想不能。強いて言うなら、ヒーローヅラした拳崇、お相撲さんみたいなチャン、ドラマによく出る怖い人って感じかな。

D 御年配チーム

予想

一見して御年配の方に選抜してもらう。これも予想不能だが、近い世代の鎮、息子に似ているとキム、養子にもらうなら大門か。CとDは男性2人女性1人の方に選抜してもらう。

企画2 ライターズバトル

今回の対決はKOF96の対戦に加え、ネオジオワールドにあるボーリングや大型アトラクションなども利用して行う。KOFで使用するキャラは、パンピー選抜チームからくじ引きで決定するので、原稿料争奪戦（リアルバウト餓狼伝説）で猛威を奮った、たか・ぴー氏も苦戦を強いられるはず。勝者は単純に勝ち数の多い者に決定する。左の4名からオールラウンドプレイヤーを見極めよう／

企画3 イラストコンテスト

最後の企画は恒例のイラストコンテスト。KOFに関わるキャラクターのイラストならなんでもOKですが、葉書による参加を原則とします。

以上3つの企画では、それぞれ抽選で豪華（?）プレゼントが当たる／受け付けは今号発売日から来年1月末までとさせていただきます。

あてさき
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク セガサターンマガジン編集部
「KOFパンピー選抜チーム」「KOFライターズバトル」
「KOFイラストコンテスト」係

格闘の祭典キングオブファイターズ。表向きは華やかな行事だが、それは主催者のルガールが己の野望を満たすための余興に過ぎなかった。彼が倒されて一年が経った今、ファイター達のもとに再びKOFの案内状が届いた……。今回はKOF'96の基礎知識講座だ！

■SNK■12月27日発売予定■5,800円■対戦格闘■拡張RAMカートリッジ対応

チーム紹介 サタマガKOF96攻略チーム

まさ

イラストじゃわからねーよとのご指摘にお応えして、今回はみんな実写で登場よ。

たか・ぴー

某専門誌でも活躍中。ネオジオゲームの攻略には定評がある。何しろ目隠しで……。

麻宮譲二

はべらしているのはおなじみロンドン小林氏。2人の関係はいったい……？

健崩

格闘ゲームライターにしてギャルゲニスト。身の回りには常にギャルゲーグッズ。

主人公チーム

KOFが開催される数日前、草薙京が野試合で正体不明の男に敗北した。その男がKOFに関わっているかはわからないが、屈辱を晴らすためにも大会への参戦に闘志を燃やす。

草薙 京

（声優：野中政宏）
12月12日生まれ20歳
181cm 75kg B(RH-)型
趣味・詩を書く事

二階堂紅丸

（声優：モンスター前塚）
6月6日生まれ21歳
180cm 70kg O型
嫌いなもの・おたく

大門五郎

（声優：白井雅基）
5月5日生まれ29歳
204cm 138kg A型
大切なもの・ゲタ

基本ルール TB・S チームバトルシステム

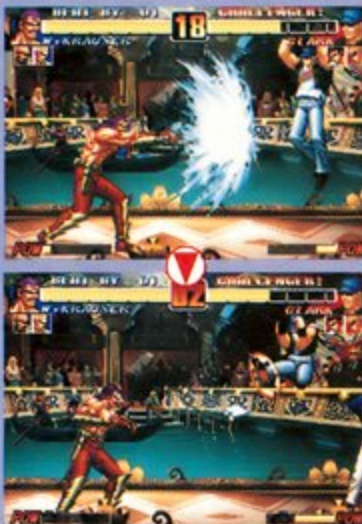
KOFシリーズの魅力のひとつでもあるチームバトル。9チーム27人の中から任意で3人を選択して勝負に挑むシステムだ(計2925通り)。3人1チームということ以外は従来の格闘ゲーム同様で、闘うときは1対1の一騎打ちになる。相手チームの全員を倒せば勝利、倒された時点で敗北となるわけだ。勝利した格闘家は若干だが体力を回復することができる。相打ちなどでお互いの体力がなくなったときは双方とも失格（負け）となり、お互い最後の1人が相打ちになった場合は再びその組み合わせで闘うことになる。その再戦は一度だけで、再び相打ちになったときはゲームオーバーとなってしまうぞ。

このチームバトルが、自分だけのチームを結成する楽しさと、闘う順番を決めるといった戦略性を生み、格闘ゲームの新境地を切り開いたのだ。

メンバーは画面奥に待機している。闘っているメンバーがピンチのときは助けに来てくれることもあるぞ。

新システム 空中ガード

過信せずピンチのときにだけ活用しよう

読んで字のごとく、ジャンプ中にガードする行為。しかし、全ての攻撃を防ぐわけではない。相手の必殺技（飛び道具）やジャンプ攻撃に対して効果を発揮する。また、前方ジャンプ時には空中ガードすることができないので注意しよう。これだけ制約があると使いにくいように思えるが、飛び道具を垂直ジャンプでかわそうとして失敗するといったささいなミスなどが解消される。ゲームバランスを崩さない程度の新要素だ。

げげ、帝王が超必殺技を出してきた。けど空中ガードでOK。

新システム カウンターヒット

チャンスを逃さず追い打ちを決めよう

相手の必殺技の出始めなどに攻撃を当てるとカウンターヒットすることがある。ふっ飛ばし攻撃などをカウンターヒットさせたあとは、宙に浮いた相手にやられ判定が残るので空中で追い打ちすることが可能になる。追い打ちを狙うことは難しいが、ふっ飛ばし攻撃から常に必殺技をキャンセルしておくことで、偶然的にだが成功するだろう。

空中追い打ち可能

ふっ飛ばし攻撃がカウンターできまれば空中追い打ちも。

新システム ガード弾き 待ち野郎にはコレだ!!

一瞬だけ無防備。いつ弾けるのか覚える必要があるぞ。

連続的に攻撃をガードさせることで、相手のガードを弾くことができる。ガードを弾かれた方は一瞬の間だけ無防備となってしまうが、連続攻撃中にガードを弾くか、弾いたと同時にキャンセルして必殺技を出さないと追加ダメージは成功しない。

新システム ダウン回避 倒されても大丈夫!!

転倒を回避できれば主導権を握られることもないだろう。

しゃがみ強Ⓚやふっ飛ばし攻撃を受けたあとの転倒時に、ボタン入力をすることで転倒を回避することができる。転倒している時間を省けるので起き上がりに攻められることがなくなる。つまり相手に主導権を握られることがなくなるのだ。

餓狼チーム

恒例となっているKOFには迷うことなく参加を決意している3人だが、今回は宿敵ギースからの挑戦状も叩きつけられた。

テリー・ボガード
（声優：橋本さとし）
3月15日生まれ 24歳
182cm 77kg O型
趣味・ビデオゲーム

アンディ・ボガード
（声優：難波圭一）
8月16日生まれ23歳
171cm 69kg A型
嫌いなもの・犬

ジョー東
（声優：檜山修之）
3月29日生まれ 23歳
180cm 72kg AB型
大切なもの・はちまき

龍虎チーム

KOF開催を聞きつけたユリは、前回ともに闘ったキング達に連絡をとろうとした。が、父タクマにより、強引に極限流チームとして登録されてしまう。新極限流チームの結成だ。

リョウ・サカザキ
（声優：白井雅基）
8月2日生まれ 24歳
179cm 68kg O型
得意スポーツ・相撲

ロバート・ガルシア
（声優：小市慢太郎）
12月25日生まれ 24歳
180cm 85kg AB型
趣味・車のコレクション

ユリ・サカザキ
（声優：ほりえかおり）
12月7日生まれ 20歳
168cm 50kg A型
B82 W56 H80

改良システム

緊急回避動作

接近戦における攻守要になる要素

前作にあった攻撃避けシステムが今回、緊急回避動作として改良された。攻撃避けとは、その場で攻撃を避ける動作をとると同時に投げ技以外の攻撃を受け付けなくなり、さらにそこから任意で攻撃を出せるものだった。それに比べると今回の緊急回避動作は前か後への移動はできるものの、追撃は出せず無敵時間も短いために使い勝手はやや落ちる。が、「とりあえず避けておく」的な安易な使用ができないだけで、接近戦の要になることに大差はない。接近戦の駆け引きがより熱くなる結果になったといえる。

ほとんどのキャラが前転や後転の動作を素早く行うが、無敵はその出始めにだけ存在するので、相手の通常技をかわしながら懐へ入り込みたいときは十分引きつける必要がある。また、密着状態から前転すると、相手の背後へ移動することもできるのだ。さらにパワーゲージがMAXのときならガード状態からキャンセルして出すことができるぞ。

一瞬の無敵をどう使うかが鍵となる。緊急回避といっても攻撃補助的な意味合いが強い。

パワーMAX時にはガード状態をキャンセルして出すことができる。このときに限り動作中は無敵となる。

攻撃避けもあるよ

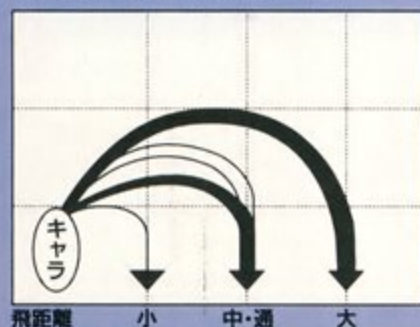
緊急回避動作として改良され、その姿を消したと思われた攻撃避けだが、実は一部のキャラだけは前作同様の仕様で使うことができるのだ。その恵まれたキャラは、クラークと大門の2名。緊急回避もできるので使い分けよう。

前作を彷彿とさせる恐怖の攻撃避け。このあとは当然投げ技を狙うことに。

改良システム

小・中・大ジャンプ

空中戦にもバリエーションが増えた

素早く的確な操作が必要だが、使いこなすことができれば強力な攻めが可能になる。

前作では通常のジャンプの他に、特殊な操作で飛距離の長いジャンプができた。今回はさらに2通りのジャンプが加わり、計4通りの軌道を持つジャンプを使い分けられるようになったのだ。操作は次号以降で説明するとして、4つのジャンプは左の図のように飛距離と高度が異なる。状況に応じて使い分ける必要はあるが、まずは操作に慣れたい。

高度：通・大／小中
キャラ
飛距離：小／中・通／大

—— 小ジャンプ
━━ 中ジャンプ
■■ 強ジャンプ
□□ 通常ジャンプ

改良システム

パワーゲージ

微妙に変更されたゲージ溜めと挑発

画面下部にあるゲージがパワーゲージと呼ばれるもの。このゲージは特定のボタンを押し続けることで蓄積できる他、相手からの攻撃がヒットしたり、ガードしたときも微妙に増えていく。ゲージが全て溜った時点でそのキャラはMAXIMUM状態に入り、ゆっくりと解放されるゲージが完全になくなるまで持続する。この間、全ての攻撃力が若干上がるうえに、緊急回避動作もガード状態をキャンセルして出すことができる。また、このとき一度だけ超必殺技を放つことも可能だ。このゲージは、最後まで溜りきるまえなら挑発することで減らすことができるのだ。

パワー溜めと挑発。挑発を繰り返した方が強い。相手が転倒しているときに溜めよう。

ヒット数が多い攻撃を受けるとゲージはモリモリと蓄積されていく。

新・怒チーム

ハイデルンが手塩に懸けて育てた女戦士・レオナが彼の名代として登場。ギースの陰謀を暴くべく大会に参加するが、運命は3人を思わぬ方向に導いて行くのであった…。

レオナ
(声優：弓雅枝)
1月10日生まれ 18歳
173cm 56kg B型
B84 W57 H85

ラルフ
(声優：モンスター前塚)
8月25日生まれ 39歳
188cm 100kg A型
嫌いなもの・ヘビ

クラーク
(声優：島よしのり)
5月7日生まれ 34歳
187cm 99kg A型
大切なもの・グラサン

サイコソルジャーチーム

公式大会ということで、前回までにあった悪に抗う使命感のような物はなく、単純に修業の成果を試すために大会へ参加する。が、チンだけは今大会にただならぬ空気を感じた。

麻宮アテナ
(声優：さとう珠緒)
3月14日生まれ 18歳
163cm 49kg B型
B83 W57 H82

椎 拳崇
(声優：矢野栄路)
9月23日生まれ 19歳
172cm 61kg B型
嫌いなもの・修業

鎮 元斎
(声優：西村寿一)
4月27日生まれ 89歳
164cm 53kg A型
嫌いなもの・パンダ

改良システム 援護攻撃

前作と比べて比較的に気絶しにくいので、今回はあまりお目にかかることもないかも。

より複雑になった相性が明暗を分ける？

味方のキャラが気絶していたり掴み技を受けているときにボタン入力すると、待機しているキャラが助けに出て、相手に攻撃してくれる。この援護攻撃はチームの仲間が生存しており、さらに画面内に見えていなければ実行されないのだ。その原則をもとに、キャラ同士の相性によって助けに来るか否か決定される。相性には左の3通りのパターンがあり、例えばストーリー上で恋人同士の設定であるアンディと舞はお互いに良く助けに来てくれる○になる。また、新チームであるボスチームのメンバーは、誰に対しても絶対に助けにいかない×が設定されている。といった具合に人間関係が表れる。

「良く助けにくる」
味方が倒されていない状態で、画面内に存在しているときには助けにくる。

「普通」
上の条件に加えて味方の体力が相手より少ない場合に、1/2の確率で助けにくる。

「助けにこない」
どのような条件であっても絶対に助けにこない。助けを求めるだけ無駄になる。

改良システム ダッシュ

一気に間合いを詰めることができるダッシュ。後方だとお馴染みの跳び退き動作となる。

今回は文字通り走り続けます

前作のダッシュは前方へステップする感じで移動距離は一定していたが、今回は文字通り地面の上を走るようになり、その動作も任意に中断できるようになった。永遠に走り続けることもできるぞ。

改良システム 打撃防御

打撃が防御で防御が打撃？ なにそれ？

KOF96には、打撃系の必殺技の動作中にガード判定があるという特殊な技が存在する。新システムのように思えるが、実はSNKの格闘ゲームでは古くに採用されたことのあるシステムだ（龍虎の拳2に存在していた）。動作の途中にあるガード判定に、うまく相手の攻撃を合わせることができれば、無敵必殺技を重ねたときと同じ効果を得られる。しかし、残念ながら全てのキャラがこの特殊な必殺技を持っているわけではなく、一部のキャラに限られる。必殺技なので空振りなどをすると当然スキを見せることになるので注意。

相手の攻撃をガードしつつも攻撃を続ける。無敵必殺技と同じような使い方ができるぞ。

改良システム 投げ技はずし

ボーッとしてたらダメ。今回は外せるぞ

接近戦で有効な投げ技。攻撃をガードさせてからの奇襲投げが問題視されることもあるが、KOF96では投げ技から回避する手段がある。操作も簡単でタイミングさえ覚えれば余計なダメージを受けずに済むが、必殺技扱いのコマンド投げにだけは効果がないので注意したい。通常の投げ技にだけ有効となる手段だが覚えておいて損はないだろう。

投げ技がくると思ったらすぐに入力。指にクセをつけよう。

甘い!!

KOF95の裏テクニック(?)はどうなる？

前作KOF'95には、一部のキャラでのみ可能なテクニックが存在した。投げ技を決めたあとに超必殺技を出すと、その投げ技のダメージが超必殺技のダメージに入れ替わるという現象や、ダッシュ中に空中で使用可能な必殺技を出せるといったもの。これらはコマンド入力のタイミングが難しく、テクニカルな技術として上級者に使われてきたが、KOF'96では取り除かれてしまった。

新・女性格闘家チーム

ユリが抜け、チーム解散かと途方に暮れる舞だった。が、キングが機転を利かせ藤堂香澄が加入する。そして新たな女性格闘家チームが結成された。香澄の力量に期待される。

不知火 舞
（声優：曽木亜古弥）
1月1日生まれ 21歳
164cm 50kg B型
B85 W54 H90

藤堂香澄
（声優：弓雅枝）
3月29日生まれ 16歳
154cm 45kg B型
B75 W54 H74

キング
（声優：生駒治美）
4月8日生まれ 24歳
175cm 58kg A型
B86 W56 H85

キムチーム

日夜KOFのために修業を続ける師弟。「次のKOFで優勝できれば君達の更生の修業は終了だ！」というキムの提案に、二人は歓喜を上げて修業に励む。自由はすぐそこに！

キム・カッファン
（声優：橋本さとし）
12月21日生まれ 30歳
176cm 78kg A型
趣味・カラオケ

チャン・コーハン
（声優：有田洋之）
10月21日生まれ 39歳
227cm 203kg B型
嫌いなもの・ムカデ

チョイ・ボンゲ
（声優：モンスター前塚）
10月25日生まれ 36歳
153cm 44kg B型
好きな食べ物・かに

改良システム

パワーゲージMAX版 超必殺技

超必殺技も進化を遂げたぞ

体力が残り少なくなってピンチに陥ったときに放つことができる必殺技を超えた必殺技。その威力たるやまさに超必殺技の名にふさわしく、相手を追いつめたからといって油断すると手痛い反撃を受ける。この超必殺技は、パワーゲージがMAXの状態のときか、体力ゲージが赤く点滅し始めたときに出せるようになる。さらに、その2つの条件が重なっているときに出すと、パワーアップした超必殺技を出すことができるのだ。その超必殺技のパワーアップ版は、通常のものより見た目も派手で威力も増す。使い方は変わらないものの、それが決まったときの爽快感は大きく、相手に与える精神的ダメージも絶大。もう少し細かく説明すると、乱舞系の技はヒット数とダメージが増加するものが多く、それに伴いグラフィックも派手になり、中には別の技とも思えるほど演出が変化する技もある。飛び道具系の技なら攻撃範囲が広くなったり、射程距離が延びたりするのだ。能力の違いのついでに言うと、超必殺技は弱と強でも変化が見られる。乱舞系なら、弱の出は早いが射程範囲が短く、強なら出は遅いが射程範囲が広い、といった具合だ。使い分けが必要だぞ。

通常の場合

お馴染みの草薙京の超必殺技・大蛇薙。通常版は気を溜める構えをとったあとに業火とともに前進する。オーバーアクションなため奇襲には向かない大技だ。

パワーMAXの場合

それがパワーゲージMAXで体力が赤くなっているときに出すと、気を溜める構えのときにオーラをまとい、さらに攻撃力まで発生するのだ。

お馴染みのテクニックも健在

キャンセル技

格闘ゲームには欠かせない、今や基本的なテクニックのキャンセル技も、KOF96には当然のごとく存在する。これは通常技を当てると同時に必殺技を入力することで、通常技の戻る動作を省いて必殺技を出すというもの。この技の利点は2つ。まず通常技をガードされても必殺技を出すことで主導権を握り続けられること。もうひとつは、連続技を成立させられることだ。ガードされても反撃を受けない必殺技を使うのがポイント。当てるのが難しい超必殺技も連続技に組み込めるぞ。

連続技が成立すると画面にラッシュ2ヒットなどと表示される。

追い打ち

必殺技を当てて空中に浮かせた相手にさらに攻撃を加えるというテクニックの追い打ち。前作では草薙京や八神庵といったキャラに、連続して入る強力な追い打ちが存在した。そこまでゴツイものはKOF96にはないが強力なものはある。代表的なところで新キャラのレオナ。ボルテックランチャーという必殺技は追い打ちのために存在するような技だ。リョウやロバートといったコマンド投げからの追い打ちも前作同様に決めることができる。さらにカウンターヒットも加わっているので、KOF96では空中追い打ちのチャンスが多くなったといえるだろう。

ズビャズビャズビャッとダメージを受けて、シューキーンと斬られる。ひどいや。

八神チーム

再び八神庵がチームを組んだ。打倒草薙のためとはいえ、相手はルガールの元・秘書。彼女らの目的は不明だが、草薙にとって最大最悪のチームが結成されたことになった。

八神 庵

（声優：安井邦彦）

3月25日生まれ 20歳
182cm 76kg O型
嫌いなもの・暴力

マチュア

（声優：辻裕子）

4月8日生まれ 28歳
177cm 58kg O型
B88 W57 H87

バイス

（声優：弓雅枝）

11月28日生まれ 27歳
178cm 59kg A型
B90 W58 H88

ボスチーム

打倒・餓狼チーム、打倒・龍虎チームを胸に大会への参加決意。本来なら敵同士ともいえる3人だが、悪の名のもとにチームを編成した。だがギースの野望はそれだけに留まらない。

ギース・ハワード

（声優：コング桑田）

1月21日生まれ 42歳
183cm 82kg B型
大切なもの・己自身

ヴォルフガング・クラウザー

（声優：B.J.LOVE）

生年月日 年齢不明
200cm 145kg A型
趣味・中世の骨董品

Mr.ビッグ

（声優：中まさる）

7月4日生まれ 35歳
187cm 81kg B型
大切なもの・サウスタウンの全て

KOF'96の必殺技を検証

飛び道具タイプ
大幅にパワーダウン？

前作で猛威をふるった飛び道具だが、KOF96では射程距離が大幅に削減されたためにパワーダウンした。それでも使い道はあり、かえって前作より使い勝手が良いなんてキャラもいる。また、前作となにも変わらない性能を持つ飛び道具もある。最終的に、跳ばせて落とす戦法が得意なキャラが減ったことになり、キャラの個性が目立つ結果へと繋がった。

伸ばした腕から数メートルも飛ばないで消滅。飛び道具に頼らなくていい分強くなった？

ノォォォ。スキが少な過ぎて動けないよぉ。と、これがビッグの個性になる。ハゲ固め。

前作同様の能力を持つ八神先生の飛び道具。飛び道具に限らず全体的に前作の強さを維持している。

空中でも出せる飛び道具。ジャンプ攻撃をキャンセルすれば連続技に。もっと真面目にやれー！

突進技タイプ
相変わらずスキはない

キャラにもよるのだが、KOFシリーズの突進型の必殺技はスキが少ない傾向にある。その形態も、対空によし、奇襲によし、削りによしと様々ある。カウンターヒットがあるため、ふっ飛ばし攻撃を出したら常にキャンセルして出すようにしていきたい。もちろんガードされても反撃を受けないということが前提になるがほとんどのキャラは満たされている。

マチュアさんの主力武器といったら、このメタルマサカー。「殺してあげる」とセリフも凄ければ、この技の使い勝手の良さも凄い。

飛んでいる最中に方向転換をできるようになったチョイの必殺技。使用頻度は高いぞ。

姿勢良く飛んでいく空破弾。反撃されにくい技ではあるが多用はできない。先読み対空に。

ラルフらしいかっこいい必殺技。使い勝手のほどは……。ちびっ子はマネしないように。

突進しながら投げる特殊な技。投げ技を得意とするクラークの主力武器。このあと……。

対空技タイプ
変化もなく安定して使える必殺技

それぞれのキャラによって若干だが判定の強弱に差が見られる。それでも対空技としての高い能力は持っており、いざというときにはお世話になりそう。対空型の必殺技は近距離攻撃からの連続技にも使えることが多く、なにかと頼りになる存在だ。また、この系統の技は出始めが無敵状態になるものが多いことも特徴。

典型的な対空技タイプの必殺技。今回、飛び道具を失ったが、強力な対空技はなによりも心強い味方。

力の抜けるような掛け声とは裏腹に意外と便利な必殺技。強なら追加攻撃もあるので連続技に適している。

投げ技タイプ
能力的に変化はないのだが……

技の能力自体に変化はあまり見られないのだが、緊急回避動作が功を奏して格段に狙いやすくなった。コマンド投げは通常の投げ技よりも吸い込む範囲が広いのが特徴で、近距離戦で狙うことも多い。また、相変わらず通常技からキャンセルして決めることができるので、連続技にも有効だ。攻撃力も高いぞ。

投げ技と言ったら大門。大門と言ったら投げ技というほどコマンド投げを主軸にして闘うキャラだ。

帝王の豪快な投げ技。コマンド投げは投げはずしされることがないので、スキあらばガンガン決めよう。

その他のタイプ
特殊な技は使いこなせれば強力だ

その他のタイプの必殺技のバリエーションは特に増えていない。唯一特殊なのが鎮の新技・望月酔という、本人が地面に寝てしまう技。また、ギースと香澄が相手の攻撃を捕まえる当て身を体得している。

試合中に寝てどうする。年なのか寝続けても体力が回復することはない。ここから2つの技を出すことができる。

瞬間移動できるサイキック小娘。出すボタンによって到達点を変化させられる。当然だが攻撃判定はない。

相手の攻撃を受け止めてそのまま投げ技へもっていく決まると壮快な技。

KOF'96の超必殺技を検証

飛び道具タイプ

使い勝手は良い

使い所は少ないが、そのどれも使い勝手が良い。飛び道具で攻撃するので、他の超必殺技とは違い相打ちの心配もなければ、ガードされても反撃はまず受けない。ただ、連続技には向かないという短所がある。

パワーMAXの超重ね当ての飛距離は魅力的。攻撃判定が大きいのも大事な要素。

ヒットすれば問題ないが、ガードされると大変なことになる。通常の方が便利か？

クラウザーの超必殺技も飛び道具。通常の飛び道具と交ぜて放つのが良い感じ。

対空技タイプ

対空能力は抜群だが

対空技としての能力にこれ以上望むものはないほどだが、いかんせんコマンドが長くて、相手の跳び込みに反応してから出してもまず間に合わない。ある程度相手の行動を予測して先読み気味に出すように。

対空技としては最高の代物なのだが、多用するには空振り後のスキが多すぎる。

比較的にコマンド入力の簡単な技もあるが、ジャンプの滞空時間が長い相手じゃないと反応は難しい。

当たればラッキー、空振りしてもお構いなしなんて人も。年寄りだからって待遇が良過ぎない？

突進技タイプ

最も頼りになる系統

突進技というだけで使い勝手は良いのだが、さらに超必殺技ということで出始めに無敵が存在する技も多く、その使用頻度は高い。ガードされても反撃を受けにくくて気軽に出してもいい万能な技が数多くあるぞ。

弱と強で移動距離が違うので、相手との間合いによって使い分ける必要がある。

地上・空中を問わずに出せる超必殺技を持つキム。便利そうだが、ガードされるとヒドイことに……。

中にはかっこいいだけであまり実用度が高くない技もある。それだけに決まったときの喜びは格別。

投げ技タイプ

実は最も便利か？

空振りとかガードされたら、といった心配事のない投げ技の超必殺技は、困難なコマンド入力のリスクを差し引いても十分頼りになる存在。相手がガードしていてもいいし、決まった時点で大ダメージの確定だし。

もう、やめてぇ～。と叫んでも止まることのない大門の超必殺技。見た目にも痛すぎる。

こちらは「痛いよぉ」と言うわりには、あまり精神的に痛くない超必殺技。

攻撃避けは、やはり超必殺技の布石なのか。この超必殺技もかなり痛そうです。

サターン版KOF'96の特典

サターンで発売されるKOF96は、サターン純正のコントローラーのボタン数を最大限に生かした仕様でプレイができるようになる。そのコントローラーの設定には3通りのモードがあり、基本設定通りのNORMALに、RLボタンなどに緊急回避動作やパワー溜めを設定できるSIMPLEに加え、さらに、右の図のようにRLボタンなどに必殺技を登録できるSPECIALという初心者には嬉しいモードもつくのだ。しかし、NORMAL以外のモードは、特殊操作や必殺技を任意で割り当てることはできない。溜め必殺技が割り当てられた場合にどうなるかはまだ不明だが、ボタンだけで出せたらゲームのバランスが崩れてしまうので淡い期待は捨てた方がいいだろう。とにかくこれなら純正コントローラーでも安心だ！

・Cボタン
七拾五式　改
・Zボタン
百式・鬼焼き
・Lボタン
弐百拾二式・琴月　陽
・Rボタン
R.E.D.Kick

草薙さんの場合

土屋圭市＆坂東正明

プレイステーションで走り屋達の好評を得ていた「首都高バトル」がサターンでも発売されることになった！　今回はその第一報として、サターン版の開発中画面をしっかりと皆さんにお見せすることにしよう。首都高をブッ飛ばす快感が、もうすぐキミのもとに。

特報!! SPECIAL REPORT
完成度―70%

●イマジニア●'97年2月28日発売●5,800円●レース●1人プレイのみ
●全年齢推奨●レーシングコントローラー、マルチコントローラー対応

サターン版「首都高バトル」ついに移植決定!!

走り屋に勝つにはチューンUPが重要！

「首都高バトル'97」のウリはなんといっても走り屋とのバトル。バトルに勝てばポイントがもらえマシンをチューンナップすることができる。坂東親分のアドバイスを参考にしてチューンUPしよう。

メインメニュー画面。この画面でマシンやコースを選ぶことができるのだ。

走り屋とのバトル。相手はふざけたことを言ってくる。

ポイントをゲットしたら坂東親分にチューンUPを頼もう。

パワーUPしたマシンを使って、次の走り屋に挑戦だ。

最初のチューンUPはリミッターを解除するパーツから。最高速が180km/hではお話にならない。その後はプレイヤーの自由。自分の好きなパーツを使って、坂東親分に愛車より速いマシンに改造してもらおう。

これら12台のマシンから愛車を選べ！

各コースにいる走り屋とのバトルに勝つと、コースに「COMPLETE」と表示される。3つのコースすべてでこの表示を出すと、クラスが上のマシンに乗ることが可能となるのだ。マシンのクラスが変わると、コースを走った感覚がガラット変わるぞ。この感覚がいい。

ステップアップしていくマシンたち

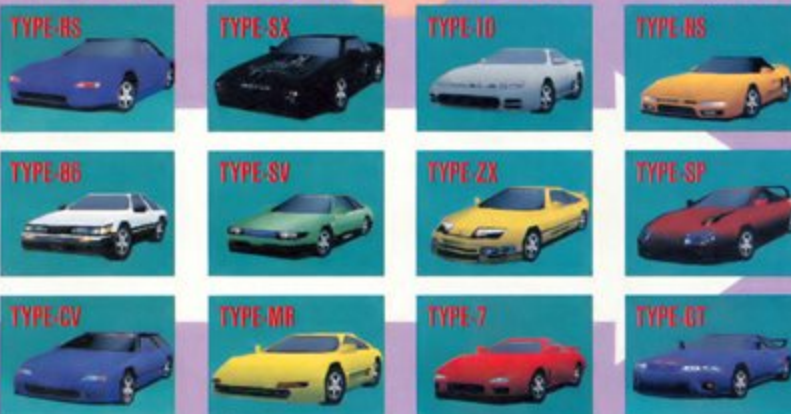
●初期段階●　●第2段階●　●第3段階●　●第4段階●

バトルの場となる3つのコース

バトルの場となるコースは、環状線内回りと外回り、高速湾岸線の3コース。内回り→外回り→湾岸線の順にコースは難しくなっている。一番テクニカルな環状線外回りにさえ慣れてしまえば、他のコースでも完走は楽にできるはず。しかし、完走しても走り屋に勝たなければ意味がない。腕を磨け!!

第1コーナーがタイト。ドリフトで！

マシンに慣れるための簡単なコース。

2車線の区間が長いので敵車に注意。

首都高バトルはこう遊ぶ!!

やはり楽しいのはなんといってもドリフトの感覚。このドリフトの操作感を高めるためのドリフトボタンまで付いているほど。慣れるまでは制御が難しいので要練習。

コーナーのインに張り付いたら、ドリフトボタンを押してドリフト。

「キー」と滑り出したら慎重にコントロール。

坂東親分登場!!
PS版同様、名チューナー坂東氏が登場。

全ライバルを倒せば「ドリキン」ことレーサー土屋氏に挑戦できるのだ。

特報!!
SPECIAL REPORT

遥かなる刻(とき)を超えてZ、セガサターンで胎動す!

前編(仮称)

機動戦士Zガンダム

●バンダイ
●シューティングアクション
●3月下旬発売予定●6,800円
●1人プレイのみ●全年齢推奨

1985年にテレビアニメとして放映され、その内容から多くの視聴者に深い感銘を与えた「機動戦士Zガンダム」が、サターンのゲームとして登場する。これまで他のゲーム機でもZガンダムのゲーム化は試みられてきたが、どの作品も物語の完璧な再現というレベルには達していなかった。だがサターン版では、2部に分ける形でストーリー部分を完全に再現。それぞれの人々の想いに応えるかのように、〝Zの鼓動〟がサターンに聞こえはじめた!

プレイヤーはカミーユとともに刻の涙を見る……

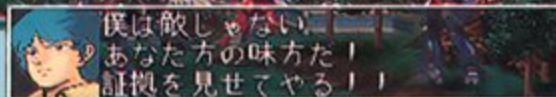
アムロ・レイ達が戦った1年戦争から7年後の世界。地球連邦軍は、コロニーで生活する人々に圧政を敷くべく「ティターンズ」と呼ばれるエリート部隊を編成。一方、それに反抗するように地球連邦組織「エゥーゴ」も、密かな活動を開始していた。クワトロ・バジーナと名乗りこの組織に属していたシャア・アズナブルは、かつてのサイド7「グリーンオアシス」でテスト中の〝新型ガンダム〟を奪おうと、部下とともにモビルスーツで攻撃を仕掛けた。そこで出会ったカミーユは……。今回、プレイヤーは彼となり、ガンダムワールドに参加するのだ。

Zガンダムのストーリーを完全な形でゲーム化

ゲームのシステムは横スクロール型のアクションシューティング。プレイヤーは主人公「カミーユ・ビダン」となって戦場を駆け抜けていく。原作では数話にまたがるエピソードを1ステージとしている。また、ステージ中では左の写真にあるように、キャラクターどうしが会話をして、ストーリーが進行していく。プレイヤーが最初に扱えるモビルスーツは、原作同様〝黒いガンダムMK－II〟。ビームライフルやサーベルなどの武器を使い分け、敵モビルスーツと戦っていく。RPGのようなレベルアップの概念も導入されている。気になるZガンダムだが、物語の中盤（ゲームでは前編の最後）で登場することとなる。

テレビシリーズの第1話「黒いガンダム」での1シーンにあったシーンがゲーム中にそのまま再現されている。グリーンノア内に潜入したクワトロが、無理やりMK－IIに搭乗したカミーユと出会うあのシーンだ。ちなみに前編のステージ数は、全10ステージ。各ステージにはテレビシリーズの代表的なサブタイトルがつけられる予定だ。

ウィンドウによる会話シーンだけでなく、重要なシーンではアップのキャラクターによるカットインが挿入される。

緻密に描き込まれたコロニー内のグラフィック。ビジュアル面でも昨年の「機動戦士ガンダム」を遥かに凌ぐ。

全方向からの攻撃で360°モニタを疑似体験

ガンダムで採用されていた、立体バトルもパワーアップしている。知らない人のために説明すると、このゲームでは一般的な横スクロールのゲームと異なり、横方向以外（画面の奥や手前側）からも、敵が攻撃を仕掛けてくる。もちろん、プレイヤーが操るモビルスーツから、違う軸上の敵に攻撃を仕掛けることも可能だ（詳しくはロックオンシステムの個所を参照）。さらに、前作では基本的には手前と奥、プレイヤーと同軸の3つのラインしか存在しなかったのが、このZガンダムでは、360°全ての方向から攻撃を仕掛けてくるようになった。これによって、Zガンダムに登場するモビルスーツの特徴であるリニアシートのコックピットが再現されているのだ。自分がニュータイプになった気分で、原作さながらの激しい戦闘が体験できることだろう。

姿勢制御バーニアを活用

「Zガンダム」に登場するMSの特徴である姿勢制御用のバーニアを生かし全方向の敵と戦う。演出的にも、方向を変える度に、機体の各所に設けられたバーニアが噴射される。

新ロックオンシステムを搭載

プレイヤーキャラと別の軸にいる敵を攻撃する手段として「ロックオンシステム」がある。これは、プレイヤーがロックオンボタンを押すことで敵に狙いを定め、さらに攻撃ボタンを押すことで攻撃を行うというシステムだ。左側の写真でガンダムMK－IIの奥にいるハイザックに、ロックオンの表示があるのが見て取れるだろう。また、ロックオンできる敵の数は、プレイヤーキャラ（カミーユ）のレベルによって変化することになる。より進化したこのシステムにより、ゲームとしての爽快感が格段にアップしているのだ。

●昨年はファーストガンダムの世界を再現

今回発売される「Zガンダム」の基本システムは、'95年12月に発売された「機動戦士ガンダム」と同じものだ。この作品も横スクロールのシューティングアクションで、ファーストガンダムの世界を、新たに描き起こしたアニメーションや静止画のグラフィック、そして見事なステージ構成で再現した。しかし、CD-ROM1枚という容量では、ストーリーを完全に見せることができなかった。「Z」のシステムはそうした反省点もふまえて、新しく構築されている。

テレビや映画版のガンダムを上手くゲームで再現した作品。

新作と再編集によるアニメをふんだんにインサート

ゲームのみならず、ビジュアルシーンでもＺの世界を再現するための要素が満載されている。一番の注目となるのは、新たに描き起こされた45秒間のデモムービーだろう。オープニングを飾るこのムービーは、ファーストガンダムからＺガンダムまでの７年間を埋めるような映像になるとのことだ。

また、オープニングやエンディングもテレビシリーズで使われたものが、そのまま収録される。もちろん、歌入りではないものの、テレビシリーズと同じ曲も使われるそうだ。さらに、ステージ中にアップとなったキャラクターが会話を繰り広げるカットイン用にも、新作のビジュアルが用意されている。

ステージ間であのシーンが蘇る

ガンダムシリーズの特徴として、戦争を描いた物語であると同時に、そこで生きる人々にもスポットを当てた、人間ドラマの存在がある。そのドラマの部分をより深く描き出すため、各ステージの間では、ゲーム中での会話を補う形でムービーが挿入される。今回のサターン版Ζガンダムでは、アニメ制作を手がけたサンライズの監修の元、ゲーム用に再編集したムービーが流れることになる。下に並べたテレビオリジナル版のフィルムを見てもらえればわかると思うが、当時としてもクォリティの高かった映像や名シーンの数々が、テレビ放映時と変わらない形でゲームに登場することになるはずだ。また、再編集を行ったのに加えて、新作部分やゲーム中での会話のため、音声は全て新規に録音される。もちろん、当時と同じキャスティングの声優陣が、各キャラクターを演じることなるのにも注目が集まる。

殴り掛かったジェリドに逆に蹴倒されるカミーユだが……。

MK－IIを奪還するためにジェリドは母親を人質に取る。

「そんな大人修正してやる！」のこのシーンも！

もちろんオールキャストがセリフ入りで登場！

ゲームの中では、主人公のカミーユ・ビダンを取り巻くように、様々な人物が登場する。ファーストガンダムから引き続いての登場となるアムロやカイ、そしてクワトロ。カミーユのライバルとなるジェリドやシロッコ。そしてストーリーの要となるロザミアやフォウら、……。当時そのままのキャスティングでキャラクター達が蘇る!!

全モビルスーツの細部と変形までも堪能させる

このゲームに登場するモビルスーツの全ては、3DCGによってモデリングされたものだ。原作で登場したモビルスーツのほとんどが登場することになるだろう。さらに、ファーストガンダムには登場しなかった変形モビルスーツ・モビルアーマーも登場し、その変形機構までも完全な形で再現されている。もちろんプレイヤー機となるΖガンダムも、モビルスーツからウェーブライダーへの変形機能をゲームの中で余すことなく発揮してくれるはずだ。

まずはズラリと並んだモビルスーツのグラフィックを見て欲しい。ストーリーの序盤で登場するガンダムMK－IIやリックディアス、ハイザックは元より、ネモやバーザム、変形モビルスーツのガブスレイやメタスの姿も見て取れる。メタスやリックディアスなども、支援機として登場することになるだろう。

画面手前に向かって飛んでくるモビルアーマー形態のメッサーラの迫力を見よ!!

このように数々の話題を提供するサターン版「機動戦士Zガンダム」。ここではゲームのディレクションを手がける佐藤剛司氏に登場願い、ゲーム化に掛ける意気込みを語っていただいた。氏自らも思い入れのある作品と語るZガンダムを、どのようにゲーム化するのかこのインタビューから感じとってほしい。

バンダイ　マルチメディア事業部
「Zガンダム」制作ディレクター
佐藤剛司

Zの世界をできるだけ オリジナルに忠実に

編集部　「Z」っていう作品は、エンタテイメント性のあるゲーム化をするのはかなり難しいことなのでは。あの、非常に重いストーリーをあえて完全再現という形にしたのは。

佐藤　でも、やっぱり「Z」という作品にひかれた人達にとっては、モビルスーツのカッコよさはもちろんですが、主人公の気持ちや精神部分、最終的にあんなふうになってしまう……というストーリーの深さまでを含めて魅力なのだろうと思ったからなんです。ならば、それを徹底しなければと。

編集部　「機動戦士ガンダム」は、かなりダイジェスト化されて、元の話を知らないと楽しめない部分がありましたが。

佐藤　今回はこれだけで「Z」のストーリーがわかるはずです。前編は全10ステージで、テレビでの重要なポイントはすべて押さえてます。抜けているのは本筋に関係のない部分の数話分だけですし。当初の企画では、1本に凝縮してダイジェスト版を作ってしまおうかという話もあったんですが、やっぱり「Z」の話は奥が深いし、逆に知らない人にしてみれば、"伝説的になっている部分"っていうのを体験してもらえるいい機会かなと。コアなファンはもちろん、新しいユーザーも取り込もうということになると、ストーリーをきっちり見せてあげなければダメですよね。ゲーム自体の内容は、ガンダムである程度面白いと言われていたので、その辺はよりクォリティを上げて。ゲームがより遊びやすくなって、話を見せてあげられればZとしては成功ではないかという基本的なコンセプトを打ち出して、この企画を始めました。

編集部　ムービーはどれくらいの時間が入るのでしょうか。

佐藤　新作のデモで45秒、オープニングで90秒で、それとステージ間のものを含めて、総計で約16分弱になります。

編集部　ステージ間のアニメはテレビの再編集だそうですが。

佐藤　ユーザーの方からは「えっ?」という疑問の声も挙がると思うのですが、僕が作ろうと思ったのは、本当のZの世界なので、描き起こした小綺麗なカミーユ達よりも、あの雰囲気のまま、ソフト化してしまったほうがいいんじゃないかと考えたんです。ただ、先ほど言ったオープニングムービーと、ナレーション時の静止画は描き下ろしですけど。

編集部　それから「カットイン」もあるんですよね。

佐藤　顔だけのものと一枚絵を合わせて、描き下ろしのものが60枚くらいになりますね。

編集部　大枠のシステムはガンダムと同じとのことですが、細かい部分での改良点などをお聞かせください。

佐藤　ガンダムのゲームシステムって結構完成度が高かったしきちんとできていて面白かったと思うんですよ。では自分が「Z」を開発するに当たってどう進化させればいいかと言うことですよね。まず、モビルスーツの変形は絶対必要なので、ゲーム中に見せていこうと。もう1つは「Zガンダム」のMSは360°のマルチモニターになっているという設定なので、敵が回りから攻めてくるというようにすれば、その雰囲気が出せるだろうと。これについては細かい部分は詰めている真っ最中なんですけど(笑)。それから"ロックオンシステム"ですね。「機動戦士ガンダム」では、攻撃した後に"溜め"が必要だったので、そこでシューティングの爽快感が失われるという意見が多かったんです。それと先ほどの全方向攻撃とのバランスをふまえつつ、改良していこうと思います。

開発は始まったばかり 後編は夏になるかな

編集部　今回の前編はMK-IIで戦うことになるのですか?

佐藤　ええ。ほとんどはMK-IIです。ただ、当然ストーリーに沿っていますから、おそらく最後のステージはZガンダムになるでしょうね。他のモビルスーツに搭乗できるようすることは、現状では考えていません。

編集部　「Z」は後半になるとモビルスーツの数がかなり多くなりますよね。しかも、ゲルググが出てきたりとか。

佐藤　それをきちんと入れられなければ、2巻に分けた意味がなくなってしまいますから、メインとなっているものはもちろん、例えば、ジャブローで背景に見えていたザクタンクと、極力出していくつもりです。

編集部　ちなみに普通のガンダムを手のひらに掴んでしまうような"サイコガンダム"なんて画面に収まるんでしょうか。

佐藤　一応ですね(笑)、前回のビグ・ザムの例もありましたので、なんとかなると思いますけど……。

編集部　現在の実質的な開発度と後編の予定というのは。

佐藤　実は6%ぐらいです(笑)。やっとタイトル回りとオプション画面ができてきたんで。後編に関しては、当初は1本で作ろうとしていたので、その辺のことは考えていなかったんですが。今考えているのは半年後、夏ぐらいまでにはと。

編集部　最期に意気込みをお願いします。

佐藤　現場のスタッフも昨年の「機動戦士ガンダム」を個人的にプレイしたことがある者ばかりで、これには負けられないという意識でやってます。僕もサラリーマン生命を掛けて取り組んでますんで(笑)。まあ、これまでのバンダイの「Zガンダム」とは違うものにしますよ。期待してください。

「僕が作ろうと思ったのは、あの雰囲気をそのまま感じる「Zガンダム」のゲームなんです

いよいよ新生デイトナアイドリング開始!

今回だけのスペシャルプレゼントもあるぞ!

DAYTONA® USA CIRCUIT EDITION™
デイトナUSA CIRCUIT EDITION

●セガ●'97年1月24日発売
●5,800円●レーシングゲーム
●2人対戦プレイ可能●レーシングコントローラー/マルコン対応

特報!! SPECIAL REPORT 完成度—85%

いよいよ来年1月に発売が迫った本作。今回は細かなオプションモードを中心に、新サウンドの全貌をお届けしよう。

充実のオプションモードに注目!

とにかく細かく、かつかゆいところに手が届く充実のオプションモードに注目/ 前作になかった、あんな機能やこんな機能がてんこ盛り/

1 HANDLING SLOW/NORMAL/QUICK

ステアリングの反応速度をスロー、ノーマル、クイックの3段階から選択できる。車の特性や好みに合わせて調整できるのは、やはり嬉しいところ。「ラリー」同様、タイムを出すにはクイック設定がイイのか!?

ステア性能が良くない車はクイック目に設定するといい。試してみよう。

2 ARCADE MODE NORMAL/GRANDPRIX/ENDURANCE

周回数を、ノーマル、グランプリ、エンデュランスの3種類に設定可能。コースによって周回数も変わってくる。ちなみにスリーセブンでは80周にもなる。

COURSE	NORMAL	GRANDPRIX	ENDURANCE
THREE SEVEN	8	20	80
DINOSAUR	4	10	40
SEA SIDE	2	5	20
NATIONAL	6	15	60
DESERT	4	10	40

NORMAL
コースはデザートシティでノーマルモード。4周設定だ。

GRANDPRIX
GPモードだと全10周での争いになる。画面左上に注目。

ENDURANCE
最も長いエンデュランスでは、何と40周に/ 長丁場だ。

3 DIFFICULTY EASY/NORMAL/HARD

ゲームの難易度をイージー、ノーマル、ハードの3種類から設定できる。初期設定ではノーマルなので、なかなかゴールできない人はイージーに、あるいはもっと難しくしたい人などはハードに各自設定してみるといいだろう。

イージーにすればアザーカーが遅くなり、エクステンドタイムが増えるぞ!

4 TIME COMPARE

このタイムコンペアをONにすると、現在のラップタイムがファステストラップと比べて、どのくらい差があるのかを画面中央に表示してくれる。タイムを詰めたい時には便利な機能なので、ぜひ活用しよう。

画面中央に注目。このタイムがファステストラップとの比較なのだ。

5 SECTION LAP

いわゆる区間タイムを表示してくれる機能。THREE SEVENに2カ所、SEA SIDEに4カ所、残るコースには3カ所ずつチェックポイントが設けてあり、そこでの区間タイムがわかるワケだ。便利な機能だぞ。

画面左下に表示されているのがセクションラップ。ベストタイムを叩き出せ。

6 GHOST TYPE (TIME ATTACK)

「ラリー」同様、タイムアタック時でのみゴーストカーを出すことができる。ゴーストの表示設定は全6とおりあり、それぞれ半透明と通常カラーで3とおりずつ設けられている。もちろんオフにもできるぞ。

A	B	C
点滅なし	速い点滅	遅い点滅

7 TIME COMPARE (TIME ATTACK)

基本的にはアーケードモードのタイムコンペアと同じものだが、ゴーストありの場合はゴーストとの比較になり、ゴーストなしの場合はコースレコードとの比較になる。

ランキングモードの細部に迫る！

オプションモードに続き、ここではランキングモードの詳細に迫ってみよう。これまた「ラリー」テイストな、便利機能が満載されたモードだぞ！

ARCADE MODE

やっぱりアーケードモードでも、走り込んでくると自分のタイムが気になるはず。そこで頼りになるのがこのランキングモードだ。ここにはプレイヤー名、タイム、車種アイコン、ミッションタイプ、そしてリバースか否かの情報が表示され、一目でタイムの一覧を見ることができるのだ。トータルタイムのほか、そのコースでのファステストラップとデータも表示されるぞ。

レースゲームとなれば、やっぱりタイム集計は欠かせないよね。前作にも当然この機能はあったけど、今回はさらなるパワーアップを遂げた。リプレイモードも入っており、これも「ラリー」のノウハウが生かされている。

SPECIAL COLUMN タイムアタックとは己との戦いなり！

レースゲームの魅力といえば、車を気持ちよく走らせることももちろんだが、いかに速く走るかという、いわゆるタイムアタックという要素がある。

“どう走れば速くなるか？”それだけを自分なりに考え、実践し、答えをはじき出す。正しければタイムが伸び、正しくなければタイムが落ちる。非常に簡単な図式で成り立った要素だが、そこには無限とも言える奥深さがあり、我々を虜にしてくれる。「ラリー」もそうだった。あそこまでタイムアタックが盛り上がったのも、無数に存在する走り方と、その未知なる可能性があったからこそ。そして今回の「デイトナ」。明らかに前作を上回った自由度と、細かいところまで作り込まれたタイムアタック周りは、果たしてどんな強者たちが現われるのかと、今から楽しみでならない。（政綱大介）

TIME ATTACK

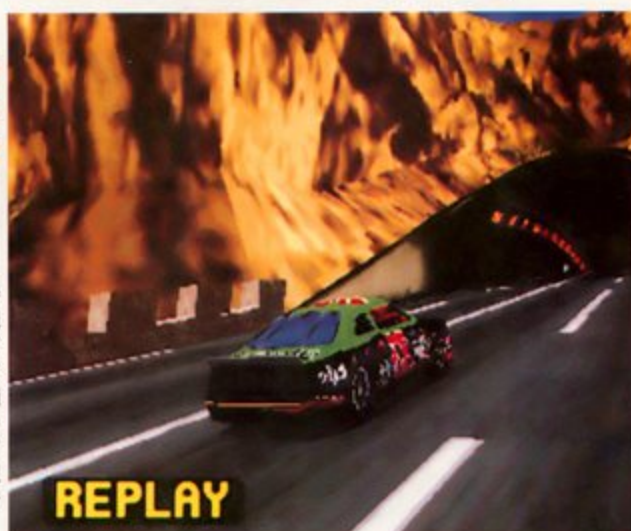
ただのランキングモードだが、実はタイムアタックモードではアーケードモードのそれとは少々異なる。もちろん、そのコースのトータルタイムとファステストラップが表示されるのは当然として、さらにAボタンを押すとセクションラップ（区間タイム）及び、ファステストセクションラップ（最速区間タイム）が表示されるほか、Cボタンを押すと、そのタイムを出したリプレイまでをも楽しめるのだ。これは「ラリー」でも好評だった機能だけに実にウレシイところだよね。この豊富な機能を利用して、タイムアタックも盛り上がること間違いナシだ！

一見、普通のランキングモードだが、実は様々な機能を持たせてある。細かい気配りだ。

Aボタンでセクションラップ

Aボタンを押すことでセクションラップとファステストセクションラップを表示。

Cボタンでリプレイ

Cボタンでそのタイムを叩き出した時のリプレイを見ることができる。単純に、以前の走りを楽しめるほか、ライン取りなどの走りの研究にはもってこい。まさにタイムアタックには最適のモードと言えるだろう。リプレイ中は視点切り替えも自在なので、ドライバー視点で楽しむも良し、また客観視点で研究するも良しだ。リプレイの音楽がまた必聴だぞ！

リプレイで走りの研究をすべし！

特別企画 政綱大介 VS 中村篤彦 と デイトナUSA CIRCUIT EDITION 開発者対決!!

セガプレスでおなじみの“南雲くん”の発案により、なんとあの「ラリー」の中村氏を始めとする「デイトナUSA CE」開発陣と、本誌担当ライターである政綱大介、つまり俺が対戦することになってしまった。賞品はナシ。対戦ケーブルモードのテストを兼ねて[!?]かどうかは不明だが、とにかく戦ってきた。

政綱■そんなさぁ、勝てるわけないじゃん。だってあっちは開発者だし、プレイ時間から違うんだからさぁ。

千葉ちゃん■そこを勝つのがライターとしてのね……。まあ、とりあえずがんばってよ。

という会話をしたのが対決の日の前日。とりあえず、今日届いたという最新版のROMを1時間程度触り、練習を終える。この1時間、何をやったかといえば、ひととおりコースを流し、ひととおりクルマを乗り比べただけだったりして……。だって時間ないんだものさ～。

そして対決当日。そこに現われた中村氏はフザけたことに、セガのロゴ入りヘルメットなんぞを装着してきた。しかも、マイパッド持参というかなりの力の入れようだ。マズい。本気（マジ）だ。……この時点で、すでにセガ陣有利。

千葉ちゃん■こっちもヘルメットかぶってくれば良かったなぁ。

と言っていたが、かぶるのは俺だ。

でもって早速勝負開始。初級、中級と非常にイイ勝負をして、結果俺の勝利。予想しなかった好調な滑り出しにとりあえず喜ぶ俺と千葉ちゃんだったが、その喜びも束の間であった。

上級。中村氏はギャロップのAT、俺はマジックのMTでスタート！　しかし15秒後、俺はカシオペアシティの進入でアンダーが出てしまい大クラッシュ!!　中村氏に大きく水をあけられてしまい、そのままクルマを押さえ込むことが精一杯のまま勝負がついてしまう。勢いづいた中村氏は、続く新コースでとっておきのウルフにマシンを変え、対する俺はイイ線まではいくものの、どうしても最後の詰めで負けてしまうという悲しい結果に終わり、その後も服部氏や杵村氏、大橋氏、そして千葉ちゃんを交じえての対戦となるが、トータルでは我々の大負けとなってしまうのだった。トホホ。

千葉ちゃん■次号でもやりましょう！　こうなったら勝つまでやりますよ！

……というわけで、次号、再戦します。

勝利のポーズ、決め！

くっそー！こうなったら次回もヤルぜ！

トホホ・・・

Scoop!!

あのMR.BIGのエリック・マーティンが唄う!!

サウンドに関する驚くべきビックニュースが飛び込んできたのでお伝えするぞ！　何と、あの超人気ロックバンド、MR.BIGのエリック・マーティンが本作で唄うということが判明した！　そう、前作では4コママンガ？でおなじみの光吉氏だったのだが、今回は外タレの大物が自ら唄うのだ。エリックが唄うのはオープニングの「SONS OF ANGELS」とリプレイ曲の「THE AMERICAN DREAM」の2曲。ハードロック調の曲がベストマッチしているぞ！

MR.BIGとは？

1988年後半に活動を開始し、'89年7月にデビューアルバム「MR.BIG」をリリース。'91年にはシングルである「TO BE WITH YOU」が全米1位に輝く。メンバー全員が日本びいきでもあり、過去5回ほど行われた来日コンサートも超満員、チケット即日完売という大成功を収めている。現在、彼等のベストアルバム「BIG, BIGGER, BIGGEST！ THE BEST OF MR.BIG」が大ヒット中(写真左)。そして今回、本作で唄っているのが写真右のエリック・マーティンである。

DAYTONA USA CIRCUIT EDITION Sound Team Interview

前作をあらゆる意味で上回るサウンド。その秘話に迫る！

本誌■まず、それぞれ担当したお仕事からお願いします。

澤田■私は全体のディレクションと、いくつか曲のアレンジをやってます。

瀬上■僕は、新しく収録した楽曲の制作と以前の曲のアレンジですね。

本誌■今回、MR.BIGを起用しようという経緯はどういったところから？

瀬上■もともとエリック・マーティンはアメリカのセガのほうでセガCDの「スパイダーマン」に参加したことがあり、そういう意味でパイプがあったんです。僕自身も'93年にMR.BIGが来日した時に実際にお会いしまして、日本のセガとも一緒に仕事したいということだったんですが、スケジュールが合わなかったり、彼が興味を持ちそうなプロジェクトがなかったりして……。それで今回、頼めそうないいものがあったので、うちのプロジェクトから持ち掛けてみたところ、非常に喜んで引き受けてくれたんです。

本誌■実際の制作時間は？

瀬上■曲はこちらで作ってレコーディングは向こうでやったんですが、実作業は曲のやりとりを含めて約1カ月半ですね。

本誌■今回、MR.BIGを起用したことで何か狙いがあったのでしょうか？

瀬上■狙いと言っていいかわかりませんが、前作では光吉さんが前面に出ていたゲームサウンドが好評だったのですが、今回は視覚的なイメージも新しくなっているので、サウンドに関しても新たなデイトナらしさを提案してみようと思って、世界的に名の知られているMR.BIGのエリック・マーティンを起用しました。彼自身ももちろんゲームが好きで、MR.BIGのCDを見てても、スペシャルサンクスのところにSEGA OF AMERICAとか入っているぐらいなんですよ。ホント、レコーディング中も暇さえあればテレビゲームをやっている感じでしたね(笑)。

本誌■ではエリック・マーティン自身もかなり乗り気だったと？

澤田■アーケード版ですと、周りの音が大きかったりして曲のほうがあまり聴こえないじゃないですか。で、こういう歌詞を付けたらいいな、とかいろいろと考えてたらしくて、彼自身もデイトナに対する思い入れもあったみたいなんで、すんなり実現しましたね。

本誌■エリックの歌声の感想はいかがです？　みなさんが狙ってたものができましたか？

瀬上■ええ、もうそれは。本人もスタジオに着いた時に、「なんだ、今回の曲はすごくいいじゃないか！」って言ってくれて。11月25日にMR.BIGのベスト版CDが発売されて、それに関連して洋楽雑誌に彼のインタビューとかが載っているんですが、「実はこういう仕事して、それがいい曲でさ」みたいに、自分から積極的に話しているくらいなんですよ。彼も本当にやれてよかったと思ったいるみたいですし、また、彼自身も楽しんで、とても熱心に取り組んでくれましたので、非常に良いものができたと思いますね。

澤田■やっぱり、新しいテーマの曲、つまり今度のデイトナの顔を担当してもらっているので、実際にできあがったものを聴いても声もいいですし、すばらしいものができあがったと思っています。

本誌■トータルバランス的にはどうですか？

澤田■バラエティのあるのものができたと思いますね。もともと、いろいろな方向で曲をつけようと進めてきましたから。

本誌■各ステージの曲についてはいかがですか？　やっぱり、いろんな意味でラリーとも違うと思うのですが？

瀬上■セガラリーの場合は、初級をクリアすると中級にいくとか、コースがつながってて完結してないんです。だから、デイトナの場合はコースの世界観で合わせて作っていますね。

本誌■例えば、デザートの場面ではデザートのイメージで？

瀬上■という風景的なイメージではなくて、コースそのもののイメージなんです。あの砂漠のコースってコーナーの連続ですから、そういう緊張感のある曲というか、感覚的なところですね。あと、実は日本版と海外版とでは曲が違っていて、日本版には前作のエクストラソングとして入っていた曲がリアレンジして入れてあります。そっちもイイ感じですよ。

本誌■では最後に音楽面に関するメッセージを一言お願いできますか。

瀬上■今回新たにアレンジしたものとかもあるんですが、前作のいい部分は残してやってますので、必ず気に入ってもらえると思います。ドライブにでも自由に楽しんでください。中にはアレンジを否定する方もいらっしゃるかと思うんですが、〝こういうのもイイんじゃない？〟というふうに楽しんでもらえれば。

澤田■全体的にSE、エンジン音含めて臨場感あり緊張感ありで、良くできあがっていると思いますので、ぜひじっくりと聴いていただきたいですね。

本誌■ちなみにここがイイぜ！というところは？

瀬上■全部(笑)。だって、悪いところないもん、なんちゃって(笑)。

本誌■ありがとうございました。

セガCS開発本部
澤田朋伯氏

サウンド全体の指揮を執る、サウンドディレクター。代表作は「パンツァー」シリーズ。細かいこだわりが随所に光る！

セガCS開発本部
瀬上純氏

自ら楽器を演奏するサウンドクリエイター。〝打倒、前作のサウンド！〟を目標に作り上げた曲の数々は、どれも自信作だとか。

特別プレゼント　MR.BIG特別サイン色紙プレゼント！

本誌読者1名様に、何とMR.BIGがサタマガのために書いてくれたサイン色紙をプレゼントするぞ！　欲しい人は以下のあて先まで今すぐハガキで応募！　キミの住所、氏名を忘れないように！

あて先
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク㈱
セガサターンマガジン編集部
「MR.BIGサイン色紙」係まで

世界に1枚だけの貴重品!!

サイバーボッツミリオン計画発動!!

編：開発状況は？
B：ぼちぼちというとこですか。今回新しい要素がありまして、その分と全体の調整がまだできてないんですが、移植自体は順調に進んでます。
A：なかなか調整がクセもんで、開発者は帰れない状態が続ているわけなんですけど。(笑)
編：企画者から見たサイバーボッツの魅力は？
B：やっぱりキャラクターでしょうね。当然ゲームの方も力は入れてますし、メカ好きな人とかにも受け入れられるゲームだと思ってます。今回特にストーリーを重視しているんでその辺を見て欲しいなと。まあ裏切らない内容にはなっているんじゃないかな。超大ヒットしたっていうゲームではないし、がんばった割に評価されてないなあと思っていた開発者も、ハロカプに届いたハガキに励まされて、かなり奮起してやっているみたいです。
A：ハガキを見たり移植の話がきたりするとデザイナーさんの方が、他の仕事はひとまず置いてサイバーボッツから始めちゃったり。押さえるのが大変でしたね。凄いですよ、テンション高くて。(笑)
B：普通企画者はゲームのバランスとかストーリーとか全部ひっくるめてやることが多いんですけど、サイバーボッツの場合はかなり分担して作っているんです。毎回ミーティングを開いて、話しながら進めていったような感じですね。
編：武器や必殺技などVAをデザインするときに参考にされたものはありますか？
B：ほとんどのロボットアニメを参考にしました。ただ、洗練されたデザインよりも重量戦車の装甲の感覚があるようなものにしようと、意識しました。何度もその関係のビデオを見たりしてね。
編：攻撃、必殺技なども参考にされましたか？

CYBERBOTS
FULLMETAL MADNESS

大阪取材決行！

特報!!
SPECIAL REPORT

緊急開発者インタビュー

移植決定から1年後の97年春。ついにサイバーボッツがサターンに登場する。メカ、世界観、キャラクターに惹かれた根強いファンからの声援が移植を実現させたこのゲーム。しかもただの移植ではなくオリジナル要素も満載とのこと。その真相を確かめるため我々は大阪へ飛んだ！

株式会社カプコン開発部
プロデューサー醬野貴至

アーケード版「サイバーボッツ」企画を担当。「エリア88」「パワードギア」「ヴァンパイア」等の開発に関った。サターン版「サイバーボッツ」にはアドバイザーとして参加している。

B：今の兵器が進化したらできそうなものだけではちょっと地味なんで昔のロボットアニメにあるような、合体とか変形とか、どうやって合体しているんだろうというものも入れようかと。色々なロボットアニメの要素がごっちゃまぜに入っているんで、好きな人が見たらわかってもらえると思いますよ。
編：開発者の中で人気のキャラは？
B：人それぞれだとは思うんですが、デビロットかな。でも意外とロボット好きも多いんですよ。
A：うちの会社多いですよロボット好き。ガンダムはデザイナーや企画マンの夢だとか（笑）
B：だからあまりそっちに盛り上がらず、デビロットの方で盛り上がってしまったのは意外でもあり残念な部分でもありますね。アーケード開発時はデビロットも今ほどあんなに前に出すつもりじゃなかったんですよ。もっと普通のロボットゲームみたいにシリアスなストーリーで行こうと思っていたんで。

サターン版「サイバーボッツ」の営業サイドの取りまとめを担当。「サイバーボッツ」移植決定に際して、会議で強く意見を述べるなど、大きく貢献した一人。

株式会社カプコンマーケッターチーム
マネージャー 澤田悦己

VA（ヴァリアントアーマー）と呼ばれるロボットの格闘ゲーム。パイロットとなるキャラクターごとにさまざまなストーリーがあり、近未来の世界感も人気が高い。ブーストやウエポン攻撃など人間同士の闘いにはない新しいシステムがあり武器を使った迫力の攻撃が魅力だ。

移植でこれだけ色々な要素を詰め込んだゲームはカプコン初ですね。

敵キャラどんなにしようかなあと思っていたときにデザイナーの西村キヌさんがデビロットの原型になるキャラを出してきて、これ面白いなあとか。でもこのシリアスなストーリーにどないして入れようかと悩んだんですが（笑）。

編：対戦も人気でしたね。

B：やっぱりうれしいですね。ブーストボタンがどれだけ受け入れられるかというのも心配だったんですが、対戦が盛り上がってブースト使ってくれているのを見ると結構良かったなあと。ブーストボタンとウエポンボタンに関しては色々試行錯誤を繰り返しました。ブーストボタンの使い勝手を調べるために社内でアンケートも取りましたよ。あとは対戦バランスを見るのに、社内で賞品を出して大会を開いたり。社内ロケでは良心がとがめてできないことも、賞品がかかっている大会で勝とうと思ったらどんなインチキな技でも出しますよね。そこで出た見るも無惨な技をチェックして調整し直したりしました。

編：SEや曲の豊富さも印象にあるんですが。

B：コンボのHIT数にしても表示だけじゃ面白くないということもあって、セリフを入れてみたんですよ。プログラム的には99までセリフが出るようにはしてますが、実際は30から40入れれば死んじゃうんですよね(笑)。音はすごく気にかけて作ってます。鉄を殴っている感触をすごく出したいと、何回も調整しましたね。

編：サントラの2枚組分という曲数にはかなり驚かされましたが。

B：僕が音楽好きだったというのもあるんですが、このゲームはストーリーがありましたからね。ゲームの部分はそれぞれ曲がいるし、ストーリーの部分でもセリフに合った泣かせる曲とか作ってもらいたかったんでかなり数が増えちゃったんです。多分うちのアーケードゲームで3本の指に入る位多いはずですよ。サウンドの人は泣いてましたが(笑)。覚えやすい曲にしてくれとか、ロボットアニメっぽくしてくれとか、色々と注文をつけさせてもらいました。

編：移植の話はいつ頃でましたか？

A：去年の段階で、移植に関しては正直あんまり考えていなかったんですよ。でもゲーセンで消えるかなと思ってもしぶとく残ってたり、意外にデビロットの人気が高かったり、社内リサーチをかけるとみんな意外に思い入れが強かったりと。迷っていたらハロカプのコーナーで盛り上がって、それがきっかけでしたね。ハロカプはかなり影響がありましたよ。

編：ハロカプに来たハガキで気に入ったハガキや参考にされたハガキはありましたか？

B：かなりいい案がいっぱい来ていて、これ全部入れたら喜ばれるだろうなあと思ったんですけれど、その辺は時間の関係もあるし。一番意見が多い物はできるだけ入れたつもりです。アーケード版のときちょっと作業量が多くてできなかったんですが、パーツを組み合わせて自分のメカ好きなを作るとかそういうのを書いてくれた子も多かったです。あと全部声優さん入れてくれっていうのもありましたね。セリフを文字で表現しても、感情移入できない部分があると思うんでね、検討中ってとこです。

編：男の子の投稿が多かったんですが、ガレージキッドなどの予定は？

A：ソフトの発売に合わせて何体かガレージキッドで出すような予定はしてます。一般の人にはそう馴染みはないと思いますが、そっちの方もちょっとずつ広がればと。

編：オリジナル要素は？

A：それについてはまだちょっと発表できないんですが、色々ありますとだけ言っておきますか。かなり親切設計というか、コンシュマーオリジナル要素てんこ盛りってとこです。移植でこれだけいろんな要素入れたゲームはカプコンでは初めてですね。他のチームの仕事を止めて怒られながら作ったので（笑）。サターンのユーザーさんを裏切るようなことは絶対ないですよ。

次号、サターン版画面写真公開!?

ハロカプ投稿ありがとう、ボッツファンの熱意を見よ！

初めは移植して欲しいソフトということで何気なく取り上げたサイバーボッツ。まさかこんな移植の大きなきっかけとなろうとは！　サターン版のオリジナル要素を考えて投稿してくれたみんなの熱意が開発者の方々にも伝わったぞ。ここではハロカプに投稿してくれたカラーイラストを紹介！

東京都　つよいロボ
ハガキ2枚使って描かれたブロディアと最終ボスワーロック。宇宙で戦った場合は…とVAをアレンジして描いてくれたぞ。

KAS
やはり主人公メカは人気が高いね。ブロディアのカッコ良さを忠実に描いた1枚だ。

神奈川県　桜桃梅季
この兄弟の可愛らしさも人気。好奇心でVAに乗り込んだときから2人の冒険が始まった。

Hello！ CAPCOM！
丸ごとC.ボッツ特集！
白黒ページへ急げ!!

●コナミ
●プライベートコレクション
●3月発売予定
●価格未定
●全年齢推奨

ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織

異例のソロシンガーデビューを果たしたゲームキャラ、藤崎詩織の魅力が詰まったバラエティソフト「ときめきメモリアルSelection藤崎詩織」。第一報となる今回は、彼女の音楽面でのプロデュースを手掛けた流石野孝氏のインタビューを中心に、アイドルシンガー・藤崎詩織の位置付けやその魅力について迫る。

music clip

12月5日にリリースされたデビューシングル「教えてMr.Sky」とカップリング曲「風と一緒に行こう」の2曲をアニメーションムービーにしたミュージッククリップ。「唄う天気予報」のバックで流れているような映像だと思ってもらえば話が早い。サターンの動画再生機能がフルに活躍する／

voice collection

サターン版「ときめきメモリアル」に収録されていた藤崎詩織の全セリフをデータベース化。思い出のあのシーンで彼女が口にしたあのセリフが、聞きたい時にすぐ呼び出せるようになっている。個人で楽しむならテープやMDに編集して落としたり、パソコンに取り込んだりと、楽しみ方はいろいろだ。

デビューシングルの曲を書いてくれる作家さんを選んだ決め手は、いかにさわやかなイメージを出してもらえるか、なんです。ただ、詩織ちゃんは新人だし、ちょっと特殊なケースなので、社内や社外的にも説明するのが大変でしたね。彼女、昼間は学校やら何やらで忙しくて（笑）、一緒に連れていけないから。「わかりました、作りましょう」と言っていただくまで、時間がかかりました。

藤崎詩織というのは「クセがないのがクセ」というところがあるので、アイドルとして王道の路線をとりました。アルバムやCDのジャケットというのは、見た時にある程度音楽ジャンルが想像できますよね。顔にペイントしてるのに実はフォークを演ってます、というのはまずないので（笑）。それと同じように、藤崎詩織というキャラクターをあらゆる面でいかに表すことができるかということを、今回は考えました。

デビューCDのコンセプトは2つあります。藤崎詩織ちゃんそのものの元気な部分を引き出してあげるという「教えてMr.Sky」。シンガーとしてのアーティスティックな部分を打ち出していこうとして作った「風と一緒に行こう」です。僕が今まで手掛けてきた「ときメモ」の曲の場合、2曲だと曲ごとにコンセプトを真二つに割るんですよ。野球でいうと「この曲はコントロールは気にせず、とにかく速い球を投げてくれよ／」とか「この曲はストライクゾーンに収めてください」とか。要するに、あえてイメージを崩す曲と、イメージ通りの曲と、ってカンジでしょうか。そういった意味でも今回のやり方は、僕にとって特殊でした。

先日、仕上がったプロモビデオ見たんですけど、踊りのほうはまだまだですね。「伊達杏子」っているじゃないですか、ホリプロのバーチャルアイドル。彼女の踊りを見ちゃうと……。まるでモーションキャプチャーのように動きますから（笑）。詩織ちゃんもあれぐらい踊れたら素晴らしいでしょうけど、まだね。一言でアイドルといっても、いろいろある。コスプレアイドルとかバラドルとか、ゲーマーのアイドルとか。藤崎詩織はシンガーという意味での正統派アイドルと思ってますので。現在、来年のバレンタインデー発売に向けてアルバムを制作中なんですが、ただいい曲が並んでいるというのではなく、藤崎詩織の魅力を引き出すために1曲1曲にコンセプトを詰めこんでいます。このアルバムは、いわば名刺代わりのようなものです。

●

これはどんなアイドルもそうだと思うんですが、媒体で我々が見ている姿と実際の姿っていうのは必ずしも同じとは限りませんよね。極端な例を挙げれば、自分の隣の席で授業中に消しゴムのカスを投げたりしている女の子が、テレビでアイドルとして登場する時にはヒラヒラの服を着て、みんなからウオーッて言われて……、といった具合に。アイドルの日常を知っている人間にとっては、

教えてMr.Sky
（作詞：森雪之丞／作曲：財津和夫）

風と一緒に歩こう
（作詞／作曲：尾崎亜美）

NOW ON SALE

private date

「ときめきメモリアル」のゲーム本編にあった、詩織とのデートイベントの拡張版ともいえるこのモード。細かいやりとりや詩織の心理描写などが追加され、ファンにとっては待望のモードとなりそうだ。体験できるのは春夏秋冬の4シナリオで、場所はそれぞれ中央公園(春)、ショッピング街と海水浴場(夏)、図書館(秋)、藤崎の家(冬)となっている。歌手デビューしたからといって、彼女が遠い存在になってしまうというわけではないのだ。

portrait collection

ゲーム本編で見られる詩織の姿は、特殊なイベントシーンを除いてバストアップのものばかりだった。それは画面サイズの問題、容量の問題などから仕方のなかったことかもしれないが、季節や場面によって変わる服装や、B83W56H84のナイスなスタイルを見られないのはいささか残念だった。このモードでは、それらのグラフィックが全身用に描き直されたCG集が見られるようになっている。これでもう思い残すことはない!?

そのギャップも楽しみの1つだと思うんですよ。詩織ちゃんの場合、彼女の日常は「ときめき」のゲーム本編でわかるようになっていますよね。今回のCDによってアイドルとして登場した時には、多くのプレイヤーがそのギャップを楽しめるんじゃないでしょうか。「誰が大きくしてやったと思ってんだ?」って(笑)。まあそれはちょっと違いますけど、他のアイドル以上の親近感をもってもらえれば嬉しいですね。逆に、アイドルとしての詩織に興味を持った人が、「ときめき」をプレイして彼女の人となりを知る……、といったケースがあってもいいと思いますし。

僕はコナミという会社に所属していますが、今回に関しては「コナミ家の詩織ちゃんという女の子を歌という面であずけられた」という気持ちでいますので、断固としていい見せ方をしていきたいですね。今後、プロモーション展開の媒体が大きくなっていこうとも、あるいは小さくなっていこうとも、一貫して愛情のあるものにしたいですよね。

●

今回は、僕が手掛けてきた中の仕事で、一番いい手応えを感じているんです。というのも、藤崎詩織のようなタイプは、僕の中では今までにないタイプないんですよ。賛同してくれるかどうかはその人しだいですけど。「この指とまれ」的な感覚はすごくあります。いい意味で共感して笑っちゃうんですけど、「ときめき」ファンというのは、知らないうちにドップリ浸かっていたというんじゃなくて、「さーていくぞ」って感じでこの世界に飛び込んできたという人が結構多いんですよ。今回の藤崎詩織のアイドルデビューも、同じように入ってきてほしいですね。

僕は、音楽業界は雪が降っている場所に似ていると思うんです。誰も踏んでいない所は、喜ばれるんですよ。例えば、小室系の音楽の土壌ってもうみんなに踏み荒らされちゃって、ドロドロになっているじゃないですか。でもその昔、アイドルの曲っていうのもみんながさんざん踏み荒らして、クツの跡がいっぱいあった。ところが最近は誰も足を踏み入れていないから、その上にまた雪が積もってきれいになってきたんじゃないかと、遠目で見て思っていたんですよ。だから、いつか何かのチャンスにあそこに自分の足跡をポンと置きたいなと思ってたんです。たぶん「教えてMr.Sky」が出た時に、多くの人々が「懐かしいな」と思うような気がするんです。「かつて栄えた四大文明」みたいな感覚で(笑)。「こういうのがまた出てきたのか、時代が繰り返してきたか」というふうに見回してみた時に、その代表選手を見てみたら詩織ちゃんだった、というのが一番の狙いですね。

プロモーション展開が変わっても一貫して愛情あるものにしたい

流石野孝
コナミ ミュージック エンタテイメント ディレクター

コナミサウンドデザイン室を経て、サウンドCDのプロデュース業に転向。スーパーファミコン版「ときめきメモリアル」のおまけシングルCDをはじめ、ドラマCD「月刊ときめきメモリアル」など数々の作品を手掛けている。

GRANDREAD

グラン

特報!! SPECIAL REPORT 完成度90%

●バンプレスト●97年3月発売予定
●価格未定●シミュレーション

STORY CHECK ゲームを引き立たせる

ストーリー&設定

連邦宇宙歴UC元年、人類は空間圧縮技術により銀河を分割することに成功。その実体を2つの円盤状に変化させ、ホフマン面という平面の海に進化したところから物語は始まる……。

このゲームは宇宙を舞台にしたシミュレーションゲームなのだが、3Dの宇宙空間をホフマン面（詳細は次号以降に解説）という設定により2D化し、そのシステムの煩雑さをなくして誰にでもSFシミュレーションの楽しさを満喫できるように工夫されている。また、様々なアングルから映し出される戦闘アニメーションや、その活用法により艦隊の生死を左右するほど戦略性の高い艦隊陣形など奥深い面も用意されている。

憎しみのための戦争は相手を知れば戦えない。利益のための戦争は相手を知らなければ戦えない
……だから……利益のための戦いでは相手を知るために知らない者同士の出逢いを利用する
……そして……初めて出逢った者同士の戦いは憎しみの戦いになる……。

ここからすべてが始まった!!

初めての戦いの時、敵に追い込まれ木星の大赤斑へと吸い込まれる。その中で出会った化神艦ドラゴナス、すべてはここから始まる。

コッポラ・フロス

主人公が通った士官学校時代の同級生。じきに化神艦ドラゴナスの副官長になる。たのもしい味方兼よき理解者だ。

宇宙

主役艦隊のオペレーターとして活躍する。明朗快活で、シナリオの参加だけでなく、ゲーム上のシナリオの案内役としても大いなる役割をはたしている。ストーリーの進め方によっては主人公の恋人になるのかもしれない。本作の可愛いヒロイン的な存在だ。

キャティ・サフォード

ドレッド 新たなる出逢いは戦争となるのか？

SYSTEM CHECK 簡単かつ面白い

注目のゲームシステム

基本的にはマップ上のユニットを方向キーで動かして相手を発見し、それらをユニット独特の武器を駆使して倒す、もしくは降伏させることが目的となる。だが、戦いの序盤ではマップ上の相手のユニットは見えず、味方の艦隊も相手には見えていない状態でスタートする。したがって、SFシミュレーションゲームでは珍しく哨戒艇（索敵用ユニット）が登場し、それを利用して相手を探す楽しみもあるわけだ。また、キャラクター1人ひとりは出身星により違った才能を持っており、それぞれの持つ性格や得意としているユニットもまた違ってくるのだ。

見た目は地味な戦闘マップ画面だが、派手な演出や豊富なイベントなど楽しめる場所はたくさんあるぞ。時にアイテムを拾うときも……。

主な4つのポイントをチェック!!

ここでは左記で触れた以外のこのゲームのポイントとなるゲームシステムを挙げてみよう。もちろん、この他にもまだまだ特徴はあるぞ。

ACT1 疑似3Dマップの採用

ホフマン面の設定により2D化された戦闘マップだが、後述する潜宙艦の登場で、地球上でいう海のような下方向の空間が生まれた。これらはXやYボタンの操作により画面を、真上、斜め上、ホフマン面下の3種類の視点から見ることができる。

マップは拡大、縮小もできる。地形など全体を把握するのだ。

ACT2 変化に富んだ数多くのマップ

プレイヤーの進む戦場は豊富に用意され、例を挙げれば太陽系の外縁や、ブラックホール、そして重力カタパルトなど色々と存在する。もちろん各種それぞれに地形効果があり、戦略的要素の一環としてだけでなく見た目にも期待できそうだ。

星によって戦い方はまったくといって変わってくる。この写真の惑星はダイソン球というらしい。はたしてどんな地形効果を生む星なのか気になるところ。詳しいことは次回以降で紹介したいと思うので楽しみにしていてくれ。

ACT3 攻撃・防御における方向の概念

艦船にはそれぞれ上下、前後、左右の6方向の概念が存在し、船艦別に弱点なども異なる。艦船に関する知識を把握して、敵に弱点を見せず相手の弱点だけを突こう。また、武器によって相手のどの部分を攻撃するかなども決まっているものもあるぞ。

この写真では矢印が横を向いてしまっているが、見方としては先端部分が艦船の正面を指している。まだ戦いに慣れていない序盤では、特に敵艦隊の弱点を調べ出すのが大切。敵を知り、自分を知ることが戦略の基本だ。

ACT4 潜宙艦の存在

耳慣れない潜宙艦という艦種だが、フィールドの下に潜ることができる、いわば潜水艦のような艦船だ。沈降中は障害物の影響を受けず、敵の索敵にも引っかかりにくい。だが、最大の特徴は敵のビーム兵器を無効化してしまうことだろう。

潜宙艦の他には念戦ができる艦もある。超能力が武器らしい。

を舞台にする若き戦士達!!

マンクス・シャルクス

ネコ型の異星人で、戦闘的な性格。以前はテーバイ人により支配下に置かれていたが、今は独立している。知性化はテーバイ人によるものらしい。耳につけている魚のピアスがいいね。

ハリー・グレイ

連邦内では前戦役での英雄として崇められているが、それでおごり高ぶるような性格ではけっしてない。主人公のよき指導者兼ライバルといったところか。冷静な判断力と戦歴が仲間を救うことも多く、ハートは温かい。

マックス・フーバー

いやな上司だけならまだしも、太めの体に権威主義。ゲーム上では主人公の上官になって無茶な命令を連発するが、連邦は実力重視の世の中なので、見返せる機会を夢見て頑張ろう。いつかは越えられるっ…てね。

スリーブ・キルティス

リス型の異星人でクロト人という。彼女はクロト人初の士官候補生に選ばれ、計算高い性格なため偵察機を好む。テーバイ人を嫌っている。

ファッティー・ペイ

地球イルカである。見た目は普通のイルカだが、知性は高く言葉も話す。連邦軍のよきムードメーカーで、艦隊の[illegible]だ。

アンジュ・イータ

日本侯爵領出身でお姫さま的存在。世間知らずで気が強く、武士道精神満点！　また、時代錯誤なところがあり、かなりのおてんば娘であることは保証するぞ。

艦長の心得

艦長たるものすべての隊員に目を配り、それぞれ人にあった艦船に乗員させてあげたいものだ。また単独ではなく小隊を組むのも重要だ。そうした場合は、くれぐれも味方の艦船同士をぶつけたり、間違って見方を攻撃することのないように。また、システム上の説明にも記載されている通り、相手を倒すだけではなく降伏させることも試みて欲しい。尊い命なのは敵とて同じことなのだ。

敵を全滅させるのもいいが、敵味方とも無駄な血を流す必要はない。味方になってくれる者もいるかもしれないのだから。

次回はより詳しい内容やストーリーを紹介するぞ!!

次回は艦隊の説明やグラフィック、そして小隊を組んだときのフォーメーションについて詳しく紹介していこうと思う。シミュレーションゲームの戦術は知識から始まるため、絶対に次回も目を通してほしい。迫力満点に紹介していくぞ！

第2次サターン

テレビ東京系列で放送終了後、いまだに空前のヒットを続ける「新世紀エヴァンゲリオン」。今年3月に発売されたセガサターン版では、選択肢により次々と変化していくオリジナルストーリーとフルアニメムービーがファンにも大好評だった。そして来春、待望の第2弾の発売が決定！ 基本部分は前作同様のアドベンチャーゲーム。ストーリーは前作と同じく、選択肢により展開が変化していくテレビでは描かれていないオリジナルストーリー。もちろん、キャラクターの音声もテレビと同じメンバーによって新収録されているぞ。さらに、本作だけの新キャラクター「山岸マユミ」（声優は人気急上昇中の氷上恭子さん）の存在や、ポリゴンで立体化されたエヴァが滑らかな動きで戦う戦闘シーンなど、全ての面でより一層の磨きがかかっている。しかも、今回の使徒は3段階に成長して…？

名前入力の際に使用するマヤ私物の(?)ノートパソコン。表面にあるマヤの落書きに注目。

名前を入力したところ。名前は手書き文字風に表示される。

戦闘はポリゴン&モーションキャプチャーで表現!!

前作と違って、本作の戦闘シーンではモーションキャプチャー技術によって、立体化されたエヴァが滑らに動きまくる。

3段階に成長する新たな使徒とは?

サナギ形態の使徒がビルと一体化したイメージイラストだ。

登場する使徒は本作品オリジナル。初めて現れる状態は幼体で、円盤をいくつも重ねた様な形態を持ち、円盤を回転させて射出してくる。さらに成体では……。

これは使徒の設定画。重なった円盤の真ん中に目玉があるという、独特の設定だ。

新世紀 EVANGELION 2nd Impression

●セガ●'97年春発売予定●価格未定●アドベンチャー

Interview 動き出したエヴァをセガ開発者が語る!!

本誌：さっそく具体的にお聞きしたいんですけど、戦闘シーンは前回と同じように反射神経重視の形になるんでしょうか？
小林：誰にでもできるというのが基本なんですよ。いきなり難しいゲーム性を持ちこんでしまうとどうかなというのがあったので、簡単なものを目指して、誰にでもできるようなものにしようと、どんな人でも全部のストーリーを見れるようにしようと心かけてます。
本誌：使徒の幼虫のものとさなぎのもの、そして成虫と、これらも全部ポリゴンですか？
茂木：はい。あれは前田真宏さん（今回のゲスト使徒デザイナー）にポリゴンにしますという前提で作っていただいたんで。
本誌：画面で見た感じ、こうポリゴンのエヴァがあって、情報のウインドウみたいな形で、セル画アニメのキャラが出てきましたけど、ああいった形で戦闘シーンが進むと。
小林：そうですね。キャラクターが出てくる部分は、もうあの通信画面と思っていただいてかまわないと思います。
本誌：もうひとつの、ストーリーモードの画面というのは、どんな感じなんですか？
小林：いままで通り、ちょっと小さいですけど、普通にテレビと同じ枠でアニメーションが流れます。その部分にはエヴァンゲリオンと人が重なって登場しないようになってます。
本誌：今回もユーザーが監督になれるんでしょうか？
小林：ちょっとランクアップして〝総監督はキミだ〟になりました(笑)。
本誌：そうすると、前回評判だと思ったんですけども、あのエンディングのあれもやっぱりまた……。
小林：もうあれは外せないですよねー。
本誌：今回のアニメーションパートは、全体的に何分ぐらいのものになるのですか？
小林：1回のプレイのオープニングからエンディングまでの流れは30分、前回と同じテレビシリーズのボリュームになってます。
本誌：そのうちのだいたい何割ぐらいが、描き起こしなんでしょうか？
小林：う〜ん。何割だろうね。5割は超えてると思いますけど……。でも、ある意味ほんとにフルアニメで、ストーリーの流れに不自然でない使われ方になってますよ。また、ストーリーを誰でもすべて見られるように、戦闘による分岐、というよりは会話による分岐にしようと思っています。
本誌：気になるマユミちゃんなんですが、今の段階でどういうふうに、ストーリーに関わってくるのか教えていただければ。
小林：位置付け的には昔のシンジという感じなんですよ。ちょうど1話、2話のあの頃のシンジ君と同じ立場で、やっぱりちょっとなじめなくてみたいなところで、シンジのようにどう変わっていくかという。
本誌：まるで自分を見るような感じですよね。
小林：そう、僕も転校生だったんだなというセリフもあるんです。あとは、マユミという名前ですね。マユミという名前にもちょっとした謎みたいなものがあります。まだ、言えませんがね。あと、普通の人は気付かないと思うんですけど、髪の毛をまったく隠してみるとですね、シンジ君なんですよ、あれ。
本誌：そう言われると……、なるほど。さっきの謎が楽しみですね。では、全体のストーリーなんですけど、映画版が同じような時期に公開されるんですけど、こちらの方と共通点というか絡みとかはあるんですかね。
小林：まったくないですね。逆にできないですよね。あれは庵野監督の独特の世界なんで。テレビで明かされなかった謎とかは映画を見ていただいて、うちはエヴァンゲリオンの中でも、もっと書かなければいけない部分というのを目指してます。だから、映画を見た人

まず、気になるマユミちゃん。僕的にはあまり好きじゃないけど、眼鏡っ娘が好きな人の人口は多いからなぁ……。その辺を狙ったのかも。あと、戦闘シーン。これは期待していいです。前作ではテレビの取り込み画像を使っただけだったけど、今回はポリゴンでグリグリ動くエヴァがいい味を出しているようです。他では、個人的に気に入ったのが名前入力画面。マヤ私物のノートパソコンというだけで、トキメキ入ってます（マヤ好きなんで……）。まぁ、今回はストーリー重視で前作をグレードアップしてみたといった感じなので、「エヴァ」が好きな人は間違いなく〝買い〟でしょう。あと、

補完計画発動!!

山岸マユミ

マユミの声をあてるのは氷上恭子さんだ!!

本作品オリジナルキャラクターである「山岸マユミ」。物語は彼女が第壱中学校のシンジたちのクラスに転校してきたところから始まる。性格はテレビ版1、2話辺りのシンジに似ているとのこと。

オリジナル新キャラクター

マユミの制服姿。内向的な性格なので、着飾ったりはしないようだ。レイと話が合うかも？

左が私服姿で、右がスクール水着を着たマユミだ。やはり、私服のときも地味さは隠せないようだね。

マユミが眼鏡を外したところ。遠視なので、眼鏡を外すと少し目が小さくなる。髪を短くすると顔がシンジに少し似ているかも？

第1コンシューマ研究開発部 ディレクター
小林 正英氏

ディレクターを担当。ゲーム内容以外にも、コーディネイト作業も務める。

第1コンシューマ研究開発部 デザイナー
茂木 幸樹氏

画面に出てくるアートディレクションを担当。動画部分以外のCGを手がける。

もうちのゲームを買ってもらって、ああ、こういうエヴァンゲリオンもありだよなと。
本誌：ストーリーは時期的にテレビ版のどの辺にあたるんでしょう？
小林：総集編の後ぐらい、僕らは14.5話と言っているんですが、トウジが参号機に乗るちょっと前の頃でしょうか。
本誌：“ゼーレ”が終わった後ぐらい？
小林：そうですね。“魂の座”が終わった後。
本誌：では周辺的なことを。先ほどのお話にも少し出てきてるんですが、いわゆるエヴァって独特の雰囲気を持った作品ですが1つの第X話みたいな話になる作品を目指していらして、特に気を使っているとかありますか？
茂木：その世界観ですかね、今回は、わりとそういう小物というか、オプション画面とかですね。
本誌：マヤちゃんのパソコンとか？
茂木：そうです、そうです。ああいう部分ですね。まあ、あとファンの人が喜ぶような。ファンの人がこういうの見たかったんじゃないかという物を、できるだけいれようということですかね。だから、本当にエヴァンゲリオン好きな人に見てもらいたいという。
本誌：前回なんかだと、タイトルの出方と予告なんかが結構いい感じだったんですけど。今回はどんなものになっているのでしょう。
茂木：ビジュアル的には劇場版の影響が出るのかなと思っているんですが。それを僕というフィルターを通して作っている、といった感じですね。前回は、まさにテレビから受けてきたものが出ていまして、そうなると今回は、前回よりもう少し重い感じというか、シリアスなものになるかと思います。また、予告編にしても、オープニングにしても、そのままのものじゃなくて、ちょっとひねって入れたいなと思ってます。
本誌：それは意図的にやっているというよりも、こう……。
茂木：そうですね。結果的に今、何に影響されているか、というのが出てきますので。つまり“リアルタイムのエヴァ”が出てきているのだと。まあ、前回の作品に入ったものは、入ると思ってもらって結構なんですけど、そういった意味で、今回は何があるのか考えているところですね。
本誌：あと、おまけなんですけど、前作ではポリゴン林原めぐみなんかがありましたけど。
小林：ああ、ありましたね。
本誌：今回似たようなものは？　ポリゴン宮ムーとか（笑）。
小林：一応なんかやりたいねという話をしてますけども、今、ちょうど考えてるところです。
本誌：じゃあ最後にサタマガの読者に向かってメッセージをお願いします。
小林：ゲーム好きな人はもちろん、エヴァンゲリオン好きな人に向けて作っているので、ぜひ楽しんでください。知らなかった人もこれ見てほんとはまっていただけると一番嬉しいんですけど。ストーリーはかなりいいものになっているんで、他の人が見ていないエヴァンゲリオンのお話が楽しめる。しかも、それを自分で作れてしまう。
茂木：エヴァンゲリオンが好きじゃないとなかなか楽しめないかもしれませんが、エヴァンゲリオンが好きな人なら間違いなく200%楽しめると思います。庵野監督が作ってないからとか言わずに、ぜひ遊んでみてください。
本誌：今日はお忙しいなか、ありがとうございました。期待して完成を待っています。
（平成8年11月25日セガにて取材）

写真、左下にあるビデオがインタビューの途中に出てきた問題のビデオ。かなり秀逸なデキだぞ。

ライターのひとり言

ゲームとは関係ないけど最近、流行ってるからという理由だけでエヴァのLDやビデオを買ってるという人が多い。こういうのは人それぞれと言うけど、やはり違うと思うぞ。僕は旧約聖書や哲学が好きなのでハマっちゃったけど（もちろん、キャラが気に入ったというのもあるけど……）「エヴァのどこが好き？」と聞かれても答えられない人が多いんだよね。みんな、あまりメディアに踊らされないようにね！　（文／麻宮　穣司）

3D格闘を極めし4人 池袋サラ 新宿ジャッキー ブンブン丸 柏ジェフリー が作り出した

御意見無用

Anarchy in the NIPPON

●メディアミューズ
●'97年4月下旬発売予定
●5,800円 ●3D格闘アクション
●全年齢推奨 ●2人対戦可能

完成度10%

笑いで始まりメンチに続く？

喧嘩に理由はない、ただ眼が合ったからだ。そしてそのムカつきから立ち込めてくるこの熱き血潮は誰にも止めることはできない!! まさにこれが「御意見無用」このゲームのコンセプトだ。

操作方法は馴染みやすく、移動手段のために使う8方向の方向キーと、パンチ、キック、ガード、避けの4ボタンをうまく使いこなすことで画面上の戦いが行われる。しかし、このゲームを遊ぶときには、デモ画面（次号以降で公開）などで浮き彫りにされたギャグセンスにも注目をしてほしい。

架空の街、東京都荒立区が舞台。ここで、若者達(だけじゃないけど)が戦いあう。キャラデザは「カメレオン」の加瀬あつし氏だ。

ヤンキー女
SHIHO

最近いとこ同士でも結婚できることを知るが、とあることが理由で喧嘩に。

彼氏との喧嘩をきっかけに、あたりかまわずもめ事を起こすようになる。暴走族じこみの腕前はかなりのもので、足技主体の喧嘩殺法を使い、まわりを震え上がらせる……。

▼下段攻撃で相手のガードをゆさぶりまくれ

▲顔はそっぽを向いているにもかかわらず、自ら放ったパンチは相手の顔面にクリーンヒット、威力はどうかな？

安っぽく見てんじゃねーぞ！

SPECIAL INTERVIEW
オレらが作ったゲームはこうなる!! 鉄人に聞く

池袋サラ

主な仕事としては、ゲームに関する重要な部分をプログラムするメインプログラマーを務める。「バーチャファイター」ではサラの鉄人であり、本誌のレビューでも容赦ない厳しい評価をすることで有名。話中は池サラ。

新宿ジャッキー

「御意見無用」に関するシナリオ、サイドストーリーなどライティングの作業を主に担当する。池袋サラ氏同様「バーチャファイター」の鉄人で、ジャッキーを使いこなす。発想豊かな文章でゲームを盛り上げてくれる。

ブンブン丸

キャラのバランス調整などを受け持つ、業界内だけでなく巷でも話題の実力派、ブンブン丸。ゲーム大会などでの優勝経験も豊富で、かなりの実績を持つ。自分を納得させるほどのゲーム作りに成功することはできるか!?

柏ジェフリー

ブンブン丸と同様、キャラクターのバランス調整その他を受け持つ。「バーチャファイター」の全国大会マキシマムバトルで総合優勝の経験も生かし、買っても損はさせないゲームにするとのこと。話し中は柏で登場する。

今回のインタビューでは、チョイとした都合で新宿ジャッキー、ブンブン丸の両名からは話を聞けなかったが今後も4人を追いかけていくぞ！

編集部■まず始めに、4人の方々はどういった内容でゲームに関わっているんですか？具体的なご担当を教えてください。
池サラ■だいたい1人でぼくがやっているんですよ。ですから、柏に関しては最終的なバランス調整をお願いしているので、まだそれといったことはやってません。やっていることをしいて挙げるのなら、モーションに関して、技に関してのアイデア出しをやってもらってますね。
編集部■では、具体的にはみなさんでゲームに対するアイデアを出していると……。
池サラ■だから、ブンブン丸にたいしても柏と同じことが言えて、新宿ジャッキーには主に広報というか、ストーリーなどのライティング作業をすべて任せてあります。だから今回のストーリーだとか、各キャラに対する性格づけなんかもすべて羽田（新宿ジャッキー）君がやってます。その他は僕がやっていて、メインプログラムから調整から、広報まで僕がやらされる羽目になって……(笑)。まあ基本的には4人でアイデアを出してもらう感じですね。できあがってくれば、後に出てくるこの技は強いとか、コレはもうちょっと弱くしたほういいとか、最終的にゲームを面白くする部分に協力してもらいます。
編集部■完成度は10%ぐらいだとお聞きしたんですけど、具体的にどのくらい完成しているんですか言ってもらえますか？
池サラ■基本的な動きはできていますね、ですから後はモーションの追加していくところや、コリジョン（当たり判定）です。一応今の段階でも入っているんですけど、まだ完全ではないんですよ。システムもほぼできてはいますが、これから追加しなければいけないところもたくさんあって、リングアウトや壁などをどうするか、また明確には決まってないです。それと今回サターンでの解像度なんですが、ハイレゾでやってます。周りの人間がハイレゾがいいって言うんでね。実際まだ自分の中ではグラグラ揺れてるんですが、そこらへんを周辺が強制してくれればいいな。
編集部■ローレゾでも見た目はあまり変わらなかったですよね……。
池サラ■「メガミックス」ってローレゾですよね確か。(柏氏を見て)柏どうよローレゾは？
柏■(サタマガをペラペラペラ)うーん、ちょっと粗く見えるけど……、どうかな？
編集部■では、ちょっと具体的な話になりますけどある程度お話してもらえますか？ ゲームを通した実際のシステムなどは「バーチャファイター3」に似ているとか。
池サラ■っていうか、ボタンは4つボタンが

3D対戦アクションがついに登場!!

個人授業してあげましょうか?

女教師 KEI

夜の顔をひた隠しにしている彼女は、秘密を守るためなら何でもする。

彼女の基本戦闘スタイルはSHIHOと同じように足技系のスピードキャラで、派手な足技も持っている。どちらかといえばコンビネーション等で手数を多くする事により勝利が見いだせそうなタイプのようだ。こう見ていると、その容姿からも人気が出そうなキャラクターの1人だが、そんな彼女にハマればハマるほど、彼女の恐ろしさを目の当たりにすることになるだろう。格闘センスや技じゃない〝何か〟に驚くだろう。使うのなら、もう後戻りはできない……。

パッと見ではムエタイの雰囲気がかもし出されている。ガードを上げているところから見ても、キック主体か?

投げ技の動作にも、膝げりを決めてから相手の顔に打撃を加えるなど、面白いものがある。

地面に両手をついてからの側転攻撃。相手の意表を付く技として使うもよし、ちょっとした移動手段として使うもよし? だがはっきりとした技の使い方は次号以降を待て!

相手見てケンカ売れよコラ!

ヤンキー男 TOHRU

文句のなかった彼女にささいなことからイラ立ちをおぼえケンカの原因に。

どんな奴と喧嘩をしたところで彼女に対するイラ立ちは消えることがない。そんなタイミングの悪いときに、目を合わせてはいけないある1人と目が合ってしまうことになった。もう、やるしかない。

彼のケンカでならした攻撃の数々はもちろん今までのケンカで培ったもので、精通している格闘技などはない。一般的に見てスタンダードキャラといえ、パンチ系統を得意としているそうだが、背筋が凍るようなえげつない技もあるとか?

恋人だろうがおかまいなしで蹴飛ばせる冷血な性格からして、彼のヤンキーレ……もの凄い、頭ク……

主な攻撃手段はパンチのようだ。多彩なコンビネーション、連続技に期待がふくらむ。

いかにも不良といったテレフォンパンチ。これなどというようなテクニックなどは片鱗すら見えない。しかしそれを使い、相手に決めるところからは、何かを期待させられる。

確定でG、P、K、E。方向性はできれば「バーチャ3」に近づけたい。で、みんなが考えているのは「バーチャファイター2」を2.5にしたといった表現が適切ですね。「バーチャファイター2」にあった、あのスピード感と空中コンボ、それにつけ加えて「バーチャ3」の持つ避け要素を入れたいですね。

編集部■まったく同じにするとやはり「バーチャ」と比べられてしまと思うんですが、いわゆるここが違うぞといった所は?

池サラ■いや、そういう部分はコレといってないです。逆にいろんな機能システムを付けちゃって、ユーザーに取っつきにくくなるのが恐いんです。ですから、システムは既存の要素を使うとして、プラスするものとして笑いの要素をつけ加えようと思います。ここらへんは新宿ジャッキーから出てきた案なんですけど。今回登場するサラリーマンのSHIGEO、あれはすべて新宿ジャッキーに任せてあります。まあこれから公開されると思うんですが、使って楽しい見て楽しいキャラです。もちろん他のキャラにもそういった要素を入れていこうと思っています。

編集部■技的とか演出的なものですか?

池サラ■基本的には技に組み込んでいきたいですね。見た目は普通のサラリーマンっぽいオヤジで、技では、例えば腹痛かな? 技的には攻撃力がなく、見た目も面白いんですけど実は上段or中段攻撃をスカす事もできます。他には、隠していることばかりなんですが、自分の後ろ足につまずいて万歳しながら転んでみたり(笑)。できるだけリアルに、実際のサラリーマンが喧嘩したらこうだろうな〜って前を見ずに手をバタバタやってるとか、まあサラリーマンにしてはこんなとこで、他にもSHIGEOに関しては色々あるんですよ。

編集部■かなり笑えそうな感じなんですけど、その他のキャラについても、教えていただけますか?

池サラ■う〜ん、昔なつかしのキャラというか、今でもいるんですけど(笑)、ヤンキーとか。それとは別に女教師が色々面白いかな? 技に関してもこれからドンドン出ますんで、待って下さい。もう1人いる女キャラも笑えるんだけどな〜まだはっきりとは言えないし。

編集部■ほとんどのキャラが笑いで固められているわけですか?

池サラ■いや〜やっぱり笑いだけではダメなんで、面白い技だけではなくえげつない技も入れてあります。それぞれのキャラクターにあった技を入れてあります。

編集部■柏さんに聞きたいんですけど、思い入れのあるキャラで、ぜひこれから作り込んでいきたいキャラっていますか?

柏■う〜ん公開4キャラの中では男ゾッキー(暴走族)かな? 背中に移動砲弾の刺繍が入っているやつ……。

編集部■池サラさんはどのキャラクターを?

池サラ■僕は、レディースの方かな。後、基本キャラの他に隠れキャラも……てことで。

編集部■どうもありがとうございました。

(平成8年11月、メディアミューズにて取材)

会社が始まる前には終わらせてくださいね…

サラリーマン SHIGEO

真心物産に勤務して30年。しかもその間無遅刻無欠勤の記録を持つ。

家庭内の事情も芳しくなく、会社生活もままならない。知らず知らずのうちに毛根は弱りはて、果てにはかぶりものに手を出すことに……。ある日、彼を襲った突風がその秘密を白日のもとに曝してしまう。やりきれない怒りをおぼえるが、繰り出すのは力弱くコミカルなオヤジ攻撃だった。

▼自分の足につまずくお茶目な技もアリ。

▲上は腹痛という技。仮病技か? 30年間無遅刻無欠勤が泣けるけど、弱いオジサンでは身を守る技もダサイ。でも笑える

ファイティングイリュージョン K-1グランプリ翔

●エクシング●'97年1月31日発売●5,800円●対戦格闘ゲーム●2人対戦プレイ可能

闘いの鐘(ゴング)が、今鳴り響く!!

この春、人気格闘技「K-1」が格闘ゲームとなってサターンに登場する。このゲームでも、実際のK-1バトルと同様に、世界各国から参加した12人の格闘家達が、頂点を極めるべく熱戦を繰り広げていくのだ。闘いを盛り上げるフィーチャーは、格闘ゲーム初心者でも簡単な操作で技が繰り出せる操作体系や、多彩な対戦モード、好きな選手を選んで育てるAI育成モードの搭載、千住明プロデュースによるBGMなど、盛りだくさんの内容が用意されている。年明け早々から熱くなれること間違いなしだ!

選手のモーションをキャプチャリング!!

ゲームに登場する選手の動きは、モーションキャプチャー技術で選手本人から取り込んだもの。本物そのままの技や動作でリアルな闘いが満喫できるのだ!

「K-1」とは何か?

立ち技系格闘技の頂点を決めるべく、正道会館石井館長がプロデュースする格闘技大会の名称。「K」とは、空手、キック、拳法などの頭文字を意味し、「1」とはNo.1を意味する。年に1度の王者決定トーナメントのほか、数試合が催される。

身長180cmを超えるスーパーヘビー級格闘家達が激しくぶつかり合う。豪快なKOシーンの連発で、見た目にも派手なのが特徴だ。

リングの上で熱い闘いを繰り広げる

アンディ・フグ

「鉄人」の異名を持つスイス出身の空手家。K-1では苦闘が続いたが、ついに今年のK-1グランプリの覇者となる。必殺の踵落としはあまりにも有名

必殺技
●踵落とし
●手刀
●跳び二段蹴り

サム・グレコ

一撃必倒の攻撃力を持つカラテファイター。「拳獣」の異名のように、鋼のような体から繰り出されるラッシングファイトで、強豪とも互角に渡り合う

必殺技
●スイングブロー
●右ボディ
●下段突き

マイク・ベルナルド

K-1グランプリ'96において実力者アーツを撃破し、その後のリベンジでも見事返り討ちに。唸るハンマーパンチで来年度グランプリの優勝を狙う。

必殺技
●スイングフック
●スイングアッパー
●ダブルアッパー

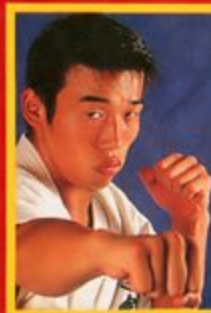
チャンプア・ゲッソンリット

立ち技最強と言われるムエタイの看板を背負って参戦。ほとんどが自分より大きな選手との対戦だが、体格差に臆することなく幅広い闘いを展開する。

必殺技
●ニーキック
●跳び膝蹴り
●連続ストレート

アーネスト・ホースト

中量級の体格ながらも、流れるようなコンビネーションと鋭いハイキックで、敵を圧倒する。最近不振が続くが、本来の実力はK-1チャンプ並みだ

必殺技
●レフトアッパー
●跳び膝蹴り
●肘打ち

ムサシ

佐竹に続く日本人第2の男として鮮烈デビュー。軽量ながらもスタイルを使い分ける器用さを持つ。強豪相手にも臆することなく気合いで立ち向かう。

必殺技
●跳び後ろ回し蹴り
●パンチ・ハイ
●スタイル・チェンジ

「K-1」バトルを忠実に再現したゲームシステム

ゲームでの闘いにも実際のK-1と同じルールが採用されている。試合はボクシングなどと同様にラウンド制で行われ、決められたラウンド数を闘う。また、1ラウンド中に3回ダウンをしてしまうと、その時点でTKO負けだ。全ラウンドが終了した場合は、残りの体力、またはポイントで勝敗が決まる。これらの設定はオプションで変更も可能だ。

操作方法はとっても簡単。基本的にはAボタンでパンチ、Bボタンでキック、そしてCボタンで必殺技だ。方向ボタンとの組み合わせによって、さまざまな技が繰り出せる。また、攻撃だけでなく、上下段のガードや、左右のスウェイ、ダッキングなどの動作も用意されているので、本物の試合さながらのリアルな闘いをすることができるのだ。

もちろん、技も各選手の持ち味になっている必殺技を再現。12人の選手の中から自分の好きな選手を選んで、見事K-1の覇者にしてやろう。

体力・技メーターに注意！

赤い部分は全体の体力を、黄色は現時点での体力を表し、技を食らわなければ徐々に回復していく。両方がなくなるとKOとなる。水色の部分は技メーター。技を出すごとに減っていき、赤く変化している時は威力が激減してしまうのだ。

強力な技でKOを狙え!!

攻撃の基本となるのがAボタンで繰り出すパンチだ。方向ボタンとの組み合わせでジャブ、ストレート、アッパー、ボディーブローを打ち分けられる。ガードの隙を狙って確実に打ち込もう。

使い方しだいでダウンをも奪える威力を秘めるのがBボタンでのキック攻撃。方向ボタンとの組み合わせで上中下段を打ち分けることが可能。パンチとのコンビネーションで使うのが有効なやり方だ。

攻撃ボタンの組み合わせによって華麗なコンビネーション技を繰り出すこともできるぞ。

ダッキング（↓↓）やステップイン（→→）、スウェー（L／Rボタン）など、実戦でも見られるディフェンステクニックが用意されている。上段ガードはニュートラル、下段ガードは方向ボタンの下を押す。

相手にカウンターで技を食らわせたり、必殺技がキレイに入るとダウンを奪うことができる。当然相手もダウンを狙って攻撃をしてくるので、いい攻撃をもらわないように注意して闘いに挑むべし。

一撃必殺の強力な攻撃を繰り出すのがCボタンの必殺技だ。選手1人につき数種類の技が用意されている。クリーンヒットならダウン必至!!

12人のK-1戦士!!

このゲームに登場する選手の顔ぶれは、実際のK-1で高い実績を誇る強豪ぞろい。どの選手を使ってK-1を制覇するのかは、プレイヤーの選択次第だ。強者どもを操って熱く激しく闘え！

ピーター・アーツ

2年連続でK-1グランプリを制したオランダの怪童。今年は負けが込み、試練の年となってしまったが、心機一転ベルナルドへのリベンジを目指す。

必殺技
- バックキック・ハイ
- バックキック・ロー
- ニーキック

ジェロム・レ・バンナ

先日ホーストをKOし観客を驚かせた、フランスのバトルサイボーグ。2mに迫る巨体から繰り出されるパワー溢れる技の威力はメガトン級

必殺技
- 右フック
- バックスピンキック
- ニーキック

スタン・ザ・マン

WKA世界スーパーヘビー級チャンプにもなったキックボクサー。「キック界のタイソン」と呼ばれるように、そのハードパンチは驚異的な威力を持つ。

必殺技
- スイングフック
- バックスピンキック・ミドル
- バックスピンキック・ハイ

マイケル・トンプソン

「黒豹」の異名を持つイギリス出身の空手家。しなやかな動きから繰り出される蹴り技の数々と、そのカラテスピリットはファンの心を捉えて離さない。

必殺技
- バックスピンキック・ハイ
- ジャンプスピンキック
- バックスピンキック・ミドル

金泰泳

華麗なテクニックを持つ中軽量級のNo.1選手。今年、日本人として初めてWMTC世界ジュニアミドルのベルトを巻き、打倒ムエタイの偉業を成し遂げる。

必殺技
- ステップインミドル
- ステップインロー
- バックスピンキック

角田信朗

「愛と感動の格闘家」「光る男」の愛称を持つ浪花節男。体格的には恵まれないが、気迫を前面に押し出した闘いをして見せる試合を心掛けるべし！

必殺技
- スイングフック
- 逆突き
- 振り抜きローキック

SEGA
SATURN PRESS!

最新のセガサターンタイトルをキャッチUP!

発売までには、まだ間があるけど注目のホットなタイトルを集めたこのコーナー。今回も要チェック!!

COMING SOON SOFT

発売直前のセガサターンソフトを大紹介!!

今年も残すところあとわずか。
年末の新作ラッシュでページ拡張！

NEW!

WARA² WARS激闘！大軍団バトル

完成度 50%

簡単操作でド派手な多人数バトルが楽しめる、激闘陣取りゲーム登場。

●翔泳社●3月発売予定●価格未定●陣取り型シミュレーション●全年齢推奨

最大100VS100！ 大軍団陣取りバトル激戦開始！

1戦闘画面で動く味方の最大兵士数100名、自軍の軍団動員数数千人という、とてつもないスケールの大軍団バトルが登場する／　でも、ゲームのルールはいたってシンプル。プレイヤーの目標は「できるだけたくさんの陣地を占領せよ／」。そう、これは「陣取りゲーム」の楽しさにビジュアルの演出と戦略性を付加した、「陣取りウォーズ」の進化形なのだ。しかも、複雑なコマンド入力やパラメータは極力排除されているから、戦略やシミュレーションと聞いて敬遠しがちな人でも気軽にプレイして、ド派手なワラワラバトルを楽しめる。

さあ、個性豊かな（豊かすぎる？）キャラクター達が率いる各軍団の特性を生かし、さまざまな戦略を展開して、君も陣地を広げよう。

アマゾネス

隣接エリアを制圧せよ！

ワラワラウォーズは、いくつかの面で構成されている。それら各面のマップは、更に細かいいくつもの領土に分割されるのだが、スタートするマップは、選んだキャラクターによって異なってくる。でも、基本はやっぱり陣取りゲームだ。自分の軍団がいる場所に隣接したエリアへ兵士を送り込み、そのエリアを征服して自分の陣地にしよう。征服したエリアからはGOLDが徴収でき、新しい兵士を雇ったり「カード」を購入したりする資金を得ることができる。だが、自軍を送り込んだエリアにもし他の軍団がいたら、敵軍を追い払わなくては征服できない。いざ戦闘開始だ／

BATTLE START!

選べるキャラクターは10人（…人？）。各キャラには、戦闘で経験を溜め、レベルアップすることで使用可能になる、個別の「必殺技」や「乗り物」もある。

カンガルー

戦況を変える!? アイテムカード

たたの陣取りゲームとは異なる要素の1つが、「カード」の存在だ。カードはフィールドマップ上で入手でき、戦闘中、自分の好きな時に使用することができる。タイミング次第では絶大な力を見せるカード。自軍に様々な陣形をとらせるものや、軍団を率いる基本キャラによって異なる守護神を出現させるもの、軍の資金を増やすものなど、さまざまな種類がある。

NEW! The Sequel to MYST RIVEN

完成度 25%

写真と見間違えるほど描き込まれたCGが展開するアドベンチャーだ。

●サンソフト●'97年夏発売予定●価格未定●アドベンチャー●全年齢推奨

壮大なボリュームで描く「MYST」第2弾

緻密で幻想的なグラフィックと、独特の深みを持ったストーリーで、ベストセラーソフトとなった「MYST」。その続編のリリースが決定した。今回はより美しくなったCGビジュアルを紹介しよう。おだやかな海に浮かぶ美しい島と、冷たい無機質な空間が印象的だ。今度はどんなストーリーが展開するのだろうか。続報が楽しみだ。

最新の技術を余すことなく投入して、新しい画面が製作されている。前作を大きくしのぐスケールになるぞ。

1冊の本から再びストーリーが始まる……

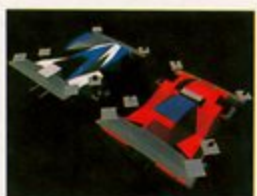
NEW! フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー

完成度 60%

自分だけのマシンを作り上げよう。烈&豪との対戦もできるぞ。

●メディアクエスト●'97年3月発売予定●5,800円●シミュレーション●全年齢推奨

コミックやアニメでおなじみの「爆走兄弟レッツ&ゴー」を題材にした、ミニ四駆シミュレーションゲーム。最大5人までマルチプレイが可能なVSモードや、好きなマシンでコンピュータと競い合える1Pモードを含んだレースモードがある。他にも、マシンやコースがエディットできるシミュレーションモード。講座モードなど豊富な内容だ。サターン版オリジナルマシンも登場するぞ。

自分だけのマシンとコースを作ろう！

タミヤ純正パーツを使用して、マシンやコースを設定しよう。

3Dポリゴンによる華麗なレースシーンは、白熱の実況音声によってさらにヒートアップ!! パスワードを入手して、地区予選への出場権を手に入れよう。

迫力のレースシーン！

NEW! ワイアラエの奇蹟 Extra 36 Holes

完成度 95%

3つのコースを1枚のCDに凝縮。CGの描写力もさらにアップ！

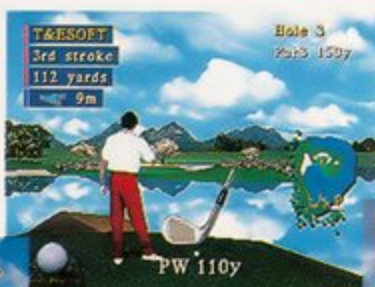
●T&Eソフト●'97年2月発売予定●6,800円●ゴルフシミュレーション●全年齢推奨

3つのコースが入ったシリーズ最新作

あのNEW 3D GOLF SIMULATIONシリーズの最新作が3つのコースを引っ提げて登場！ このシリーズはコースの起伏はもちろん、風、樹木に当たった時のはね返りに至るまで、ボールの弾道がすべて物理計算によって再現されているから、リアルさという点ではピカイチ。今回は圧倒的飛距離が狙えるスーパーショットモードも新搭載され、豪快さも兼ね備えたぞ！

拍手で迎えられる最終ホールのグリーンは、最大の見せ場だ。

ハワイの名門コース ワイアラエCC.

常夏ハワイを彷彿させる熱帯植物やブルーの海が美しい。風の強さは並だが、ピンの位置によってはかなりの難関だ。グリーンも速いぞ。

8つの湖を有する架空のコースで、7110ヤード・パー72のタフさだ。あちこちにウォーターハザードが待ち受ける。

8つの美しい湖を臨む エイトレイクスGC.

強風が吹き荒れる ウィンディGC.

なんと風速30mオーバーの強風（台風？）に挑む超自然コース。向かい風のショートホールは1オンが難しい!?

NEW

NEW!

神凰拳

●ザウルス●'97年3月発売予定●価格未定●格闘アクション●全年齢推奨

完成度 70%

神様が一堂に会して激突する、何ともおめでたい(?)格闘ゲーム。

スサノオやベンテンなど、おなじみの神様たちが登場する格闘ゲームがサターンに移植される。ポリゴンで作成されたものを、画面に取り込むことによって作られたキャラは独特の魅力を持っている。画面下の天変地異ゲージが満タンになると、火柱や竜巻などの変化が起きる。その変化に触れることにでアイテムを取得でき、超強力な天変地異技が使えるのだ。神様らしい迫力の技の応酬がウリだ。

神々の闘いが始まる

8組9人の神々の対決。サターン版は3体のボスキャラも最初から使える。対戦モードや、オートガード機能、コンボ数表示などが追加された。

ゲームの主人公的存在、破壊神スサノオ。おなじみのコマンドの必殺技で扱いやすい。天変地異ゲージが満タンになると、通常技の威力が上昇する。空中でのバトルも必見だ。

DIE HARD TRILOGY

●セガ●12月20日発売●5,800円●アクション/ガンシューティング/カーアクション●全年齢推奨

完成度 100%

大人気の映画がアクションゲームとして登場。映画と同じ3部作だ。

テロリスト集団とジョン・マクレーン刑事の戦いを描いた「ダイハード」がゲーム化された。3作公開された映画と同様、3部構成になっている。それぞれの映画の内容にそって、3Dアクション、ガンシューティング、カーアクションが楽しめる。ガンシューティングはバーチャガンやマウスに、カーアクションはハンドルコントローラーに対応しているぞ。

映画の興奮がよみがえる! ファン涙モノの3部作パック

ダイハード

テロリストに占拠されたビルで、人質を解放しつつ最上階を目指すアクション。

ダイハード2

人質や一般市民に注意しながら、テロリストを銃で倒していこう。

ダイハード3

レーダーの示す赤い針に従って走り、体当たりで爆弾を破壊するカーアクション。

重装機兵レイノス2

●メサイヤ●'97年2月発売予定●価格未定●アクションシューティング●全年齢推奨

完成度 70%

操作できる機体が複数になるなど随所がパワーアップしているぞ。

メガドライブの名作ロボットアクションゲームの続編がサターンに登場。プレイヤーは、通称12特機と呼ばれる精鋭部隊の一員として、劣勢の戦況を打破すべく、困難なミッションに挑むのだ。ロックした敵を自動追尾するオートエイミングシステムの採用により、初心者でもプレイしやすくなった。作戦が進むにしたがって操作できる機体が増えていくなど、演出面の強化もバッチリだ。

操作性&戦略性が大幅パワーアップ

射程の概念を取り入れたり、攻撃属性を設けるなど、武器の選択が重要になる。

ミッション2は、山岳地帯を抜けて敵の最前線基地を攻撃する。メッセージウィンドウで味方や敵キャラとのやりとりが表示されるので、ストーリーを理解しやすい。

実戦パチスロ必勝法！４

完成度 100%

ついに期待の４作目が登場！ 「オートプレイ」でホールを荒らせ。

●サミー工業●12月27日発売●5,800円●パチスロシミュレーション●全年齢推奨

ラクになったデータ収集

シリーズ最新作の「4」には、前作にはなかった高速オートプレイを搭載。データ収集に関して、かなり改善され情報集めがラクになった。「アラジンマスターX」は実機の登場と本ソフトの発売がほぼ同時期のため、ホールの最新機種を家庭でシミュレートできる。「クランキーコンドル」ではリプレイはずしなどの攻略ができるぞ。

新機種「フィフティーンズ。」大量リーチ目で飽きない魅力がいい。

ついに発表の新機種

これが「オートプレイ」だ。新モードの「高速オートプレイ」も用意されている。

これが実戦データだ。オートプレイで、寝ていてもデータが取ることができるぞ。

非売品ソフトをプレゼント

ソフトに付いているアンケートハガキを送ると、ホールでの景品だった「アイアンフック」を200名にプレゼントされるぞ。ポストへ急げ！

ホールの景品だった幻のソフトを入手するチャンスだ。

ドラゴンマスターシルク

完成度 70%

大小合わせて、100以上もあるイベント。たんとお楽しみくだされ。

●データム・ポリスター●来春発売予定●6,800円●RPG●全年齢推奨

力を合わせて敵を倒せ

パソコン版も好評な3DダンジョンRPGが登場する。主人公のシルクは賞金稼ぎ。ある日シルクは、魔龍から魔王復活の知らせを受け、精霊龍アカ・アオ・キの３匹をお供に魔王城へ旅立つことになった。ダンジョン内の張り紙がシステム紹介をしてくれるので、3Dダンジョン初心者でも安心だ。

ダンジョンの中には、奇妙な敵がウジャウジャ。こちらの都合などお構いなしに襲ってくる。戦闘中のコマンドで「全員」を選んで、パーティ全体の作戦をねり、魔王のしもべ達をぶっとばしてやれ！

冒険していく上で重要になってくる「ワープ鏡」。うーんどこに行くんだろ。

このような張り紙がいたる所にあり、重要なポイントを教えてくれる。

ダンジョンのいたる所にあるこの奇妙な壁、ちょっと調べてみると……。

なっ、なんと壁からアイテムが。うーんあなどれないこの奇妙な壁！

ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和

完成度 100%

オープニングアニメや、おまけモードのビジュアルも必見だ！

●ナツメ●12月20日発売●5,800円●麻雀●全年齢推奨

おまけモードも充実

謎の宇宙人、女子高生、地球防衛隊員……などといった多種多様な美少女キャラが登場する麻雀ゲーム。オートツモ機能など、初心者にも親切な設計になっている。麻雀勝負で自分の願い事を叶えるというストーリーモードやオリジナルの麻雀卓など、内容は盛りだくさん。特にオープニングやおまけモードのビジュアルは必見だぞ。

和がった時には、このようにキャラクターがアップになる。各キャラクターは対局中、随所でしゃべりまくってくれる。ほのぼのとした雰囲気で麻雀を楽しむことができるのだ。

この２人が地球防衛隊員のカヨ・タカミネとマリア西崎。彼女達が任務中に麻雀をしているのは不思議だが、２人１組で勝負を挑んでくるのはちょっと……。

おまけモードの原画集。全部で42通りの原画が収録されており、豪華絢爛。

もうひとつのおまけがカラオケモード。他にもコメント集など、充実した内容だ。

エレベーターアクション・エレベーターアクション リターンズ

●ビング●'97年2月14日発売●5,800円●アクション●全年齢推奨

完成度 90%

凶悪テロ組織に対抗すべく、最強の3人がサターンにやってきた！

敵のビルに潜入、エレベーターで階下へ移動しながら赤い扉に入り、ビルから脱出するという「エレベーターアクション」。そして、そのリニューアル版の「〜リターンズ」。新旧の「エレベーターアクション」がひとつになってサターンに登場する。まだ、記憶に新しいのは「リターンズ」。最凶テロリストに挑む3人組から1人を選び、高層ビルや空港などに向かっていく。君は、見事命令を遂行できるか!?

仕掛けられた爆弾を素早く処理し、速やかにその場所から脱出する。しかし、まわりはテロリストに囲まれているぞ!!

テロリストに立ち向かうのは、対テロ特捜チームのこの3人。この中から1人を選ぶことになる。それぞれに、パワーや銃の性能、スピードに特徴があるのだ。

ビルや空港など、ステージのシチュエーションは多彩。スクロールの仕方などから、どちらもまったく違う感覚で楽しめる。

アポなし ギャルズ お・り・ん・ぽ・す♡

●ヒューマン●12月20日発売●5,800円●シミュレーション●全年齢推奨

完成度 100%

とにかく、女の子を召喚して、その子に闘ってもらいましょう。

いろいろな世界にいる女の子を突然召喚して、ムリヤリに闘わせてしまうという「アポなし召喚バトル」。このシステムは、女の子を召喚する時間によって、勝負の行方を左右してしまう。呼び出してみたら寝ちゃってるなんてことも、十分にありえるのだ。もちろん、うれしいサービスカットも！ 召喚バトルの他にも、舞台を学校などで起こるイベントなど、ストーリー展開にも注目だぞ。

下に並べられたカードが召喚できる女の子。呼び出す時間によって状態が変化する。昼だからといって起きているとは限らないぞ。

登場人物の声を担当している声優陣は、なんと30人以上もいるのだ。

アニメーターも、ゲームやアニメでお馴染みの人達が名を連ねている。

1ターンごとに女の子へ指示を出して闘っていく。その女の子を象徴する攻撃をするぞ！

心霊呪殺師 太郎丸

●タイムワーナー インタラクティブ●'97年1月17日発売●5,800円●アクション●全年齢推奨

完成度 100%

この世にはびこる悪は、絶対に許さない。江戸の夜空に美少年が舞う。

時は江戸元禄時代。謎の集団にさらわれてしまった娘を救うために、2人の呪殺師が江戸の町を奔走する。不思議な力を持つ太郎丸という少年と、修行僧である円海が使う能力は、念の力で相手を呪殺するというもの。自動照準で捉えた敵に、一瞬で攻撃を仕掛けることが可能だ。他にも、特定の忍者を呪念で操り、それを爆破することもできる。不気味な敵や、カラクリを抜け出して、見事娘を救うことができるか!?

カラクリ屋敷のような場所では、炎の海が太郎丸に襲いかかる。一歩間違えれば命取りに……。

トロッコに乗って、敵の襲撃をかわしていく場面も。もちろん、この間も攻撃が可能だ。

太郎丸達の攻撃方法は、自動照準で敵を捕捉し、念を送り込んで呪殺するというもの。他の呪念で、一部の敵を操ることも可能だ。身体が光り、自動的に敵を倒してくれる。

途中の川に出現した巨大ガマ。倒したかと思ったのも束の間、なんと飲み込まれてしまい、ガマの体内で戦闘が始まる。胃壁に開いた穴を攻撃しよう。

ファンキーヘッドボクサーズ

完成度 100%

四角いポリゴン(?)が楽しいボクシングゲーム＋吉本芸人パワー！

●吉本興業●'97年1月10日発売●5,800円●格闘アクション●全年齢推奨

吉本芸人、ボクシング進出?

アーケードでおなじみ、セガのボクシングゲームが、吉本の若手芸人とともにサターンに登場。「ナインティナイン」をはじめとするお笑い芸人達が、あの特徴的な四角い顔になって闘う姿は観ているだけでも楽しい。また、サターン版にはオリジナルの「チャンピオンモード」がある。キャラを選択してトレーニングを積みながらステータスを上げつつ、4年間で世界チャンプを目指そう。操作は簡単で、初心者も安心。もちろん友達との2P同時対戦も可能だ。

キャラセレクト画面には、横にステータスが表示される。伸ばしたいステータスがあれば、そのポイントが高いコーチを6人の中から選んで特訓していこう。

めざすは世界(一応)

対戦する前に、各キャラの必殺技が表示される。技の名前もコテコテである。

必殺技は当たればデカイが隙もデカイ。使いどきをよく考えて。ダウンしたら方向ボタンを回しながらボタン連打で少しだけ体力回復。

ファイト!!

三國志リターンズ

完成度 100%

君は名武将になれるか。2～3世紀中国を舞台にした名作ここに復活。

●光栄●'97年1月31日発売●6,800円●シミュレーション●全年齢推奨

グラフィックもより美しく

いうまでもない名作を基に作られた名作SLGの「原点」が、グラフィックを一新してここに復活。プレイヤーは君主の1人になって、中国統一を目指す。追加仕様として軍師による戦略助言コマンドを設け、初心者でも手軽に国盗りゲームの醍醐味を味わえる上に、ゲームバランスは昔のまま。オリジナルの雰囲気をそのまま楽しめる。

政治、戦術、戦略……様々な選択を迫られる。時には卑怯な選択も必要？

君主の選択画面。原作ファンなら思い入れで選ぶもよし、単にステータスで選ぶもよし。ゲームに登場する武将は、全部で255人！ ちなみに最大8人までのマルチプレイが可能。友達と国盗り合戦だ！

イベント画面も、約3万2千色を駆使して、全面的にリメイク。メイン画面、君主の顔、戦場マップ、そして滑らかに展開するオープニング……すべてが新しく、懐かしい。

ロードランナー エクストラ

完成度 100%

ゲーム業界人から問題を募った話題作。110の難問奇問が君を待つ。

●パトラ●'97年1月10日発売●4,800円●アクションパズル●全年齢推奨

通による、通のための1本!!

これまた名作アクションパズルゲームの最新版が登場。画面内にある金塊を全部取り、出口から脱出すればクリア。今回の問題数は、何と全110問！ しかも問題制作に当たったのは、ライター、デザイナー他、ゲーム業界関係者＝ロードランナーの何たるかを熟知している人間となれば、それはもうイヤ～ラシイ問題ばかり！ ラウンドセレクトもできるので、あまりにも煮詰まったら先の面に進んで気分転換(?)もできるが、この場合はデータがセーブされない。当然自分で問題を作る「エディットモード」も健在なので、このソフトの問題制作者達をギャフンと言わせるような問題を作ってみよう。

まず下の金塊を取って、その後はワナを取って隠し穴から下に落ちて……何で2匹も敵がいるんだ～。ワナの使い方がポイントかも。

いきなり敵が降りてくる。しかも穴が掘れる地面はないぞ……スタートしたら即バクダンを取って爆発させよう。自分はスタート位置の右に戻れば敵だけ殺せる。

問題作ったやつ出てこ～い

金塊を全部取って、出口も隠しはしごも出たけれど、どーにもならなくて困った様子。左に落ちているアイテム（床がベトベトするやつ）を拾わなかったのが敗因か？ 死亡。

mr.BONES

●セガ●発売日未定●価格未定
●アクション●全年齢推奨

完成度 ？%

えっ！ 骨アクションゲー!?

ゲーム史上初（？）の〝骸骨〟が主人公のアクションゲーム　が登場。主人公の武器はなんと自分の骨。自らの体を使って敵を倒していくのだ。自分の骨のパーツを組み替え、地形をクリアする、というパズル的な要素もある。

BGMもロックからカントリーと幅広く、聞きごたえも十分だぞ。

どうだい、俺のドラムさばきは。イカスだろ！

俺がひと駆けすりゃあ、ウエーブが起きるぜ！

俺が骸骨にしてこのゲームの主人公だ！　どうだい俺を使ってみる気になったかい？　おっと今日のところはこれまでだ。アゴがでかいのは生まれつきさ。

どうだい、このでけえヘッドは俺のお気に入りさ！

BUG TOO！～もっともっとジャンプしてふんずけちゃってぺっちゃんこ～

●セガ●'97年1月24日発売●5,800円●アクション
●全年齢推奨

完成度 ？%

〝BUG〟がスケールUP

昨年12月に発売された「BUG！」がスケールアップして帰ってきた。今回は、エジプト、宇宙、ホラーハウスなど、バラエティーに富んだステージをBUGが駆け回る。グラフィックやトラップなども、さらにパワーアップ。主人公のBUGも個性豊かな3種類から選択可能で戦略性もアップしているぞ。

画面を見た感じだけでも楽しい雰囲気になれる。

派手なだけでなく、透明感のある色使いもマル。

かなりくせのあるキャラが出てきそうな匂いがプンプン。今回は、プレイヤーが使えるキャラが2体増え、ダッシュのアクションも追加されている。

やっぱアクションは宇宙だよねー。（意味不明）

BLAM！マシーンヘッド

●ヴァージン　インタラクティブ●'97年1月発売予定●5,800円
●3Dシューティング●全年齢推奨

完成度 90%

恐怖のウィルスを殲滅せよ

2007年以来、何者かの企みによってマシーンヘッドというウィルスが地球上に繁殖。瞬く間に人類を滅亡へと導いた……。プレイヤーはマシーンヘッドの抗体研究を続けるキンバリー博士として、戦闘用ホバークラフト「ホーバル　ブレード」に搭乗。マシーンヘッドのコアへと立ち向かうのだ。

これがプレイヤーが操ることになる〝ホーバル　ブレード〟。全4エリアには、それぞれ4～5のミッションが用意されている。

これがプレイ中のメインになる画面。武器はマシンガンの他に7種のサブウェポンがある。ステージのマップを表示させることもできる。

マシーンヘッドによって汚染された地表。やつらを一掃するのが最終目的だ!!

天地無用！ ～登校無用～ アニラジコレクション

●エクシング●'97年1月17日発売●8,800円
●アドベンチャー●2枚組＋オマケCD付き●全年齢推奨

完成度 90%

天地ワールドへいざ!!

さまざまなメディアで大人気のアニメ「天地無用！」のアドベンチャーが登場。イベントごとに用意されたアニメーションは総計45分のボリューム。アニメと同じキャスティングですべてのセリフが音声出力される。自分のプレイを見返せるリプレイ機能も備え、ストーリーをOVA感覚で楽しめるぞ。

さまざまに分岐するストーリーは、リプレイ機能で何度も楽しめる。まだ見ぬシーンを探すのも、楽しみのひとつだ。

この人達は新キャラのコケティッシュ・ボンバーズのみなさん。すけているのは衣蓋薇さんです。

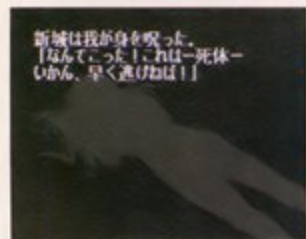
クイズモードも用意されている。正解数によって、オリジナルCGを見ることができるのだ。

両手に花状態の主人公、天地。あいかわらずのモテモテ振りだが、これが原因で、いつもの騒動が勃発してしまうのだ。

ゼロヨンチャンプ DooZy-J Type-R

●メディアリング●'97年3月発売予定●価格未定
●レース●18歳以上推奨
完成度 60%

マシンも女も俺のモノ!! ミニゲームも満載だ!!

「ゼロヨンチャンプ」シリーズ最新作は、ゼロヨンレース以外にも、8人のかわいい女性パートナーとの恋愛シミュレーションの要素もある。もちろん、アルバイトとして楽しめるミニゲームも、本編以上に大充実。おなじみのRPG以外にも、たくさん用意されている。ミニゲームにハマればハマるほど、お金もいっぱい稼げるし、本来の目的であるマシンのチューンナップもできて一石二鳥なのだ!!

「クイズアメリカGOGO!!」。300問以上のクイズゲーム。手強い難問も。

「ザ・ストアハウス」。荷物を注意深く動かして、ステージをクリアしていこう。

なんとサウンドノベルまで楽しめる。サスペンスタッチの本格ストーリーだ。

「アームチャンプ」。相手の力が弱まったところを一気に攻めよう。勝ち抜き戦だ。

3Dベースボール ザ・メジャー

●BMGビクター/クリスタルダイナミクス●'97年1月発売予定●5,800円
●スポーツ●全年齢推奨
完成度 100%

総勢700名のメジャーリーガーが実名で登場

'96年度に在籍しているメジャーリーガーがすべて実名で登場する、3Dフルポリゴンの野球ゲーム。モーションキャプチャーによるリアルな動きと滑らかなズームアップ、迫力あるカメラワークが特徴だ。ゼネラルマネージャー機能で、選手のトレードも可能。デモプレイで、プレイの鑑賞もできる。

バッターが大きく表示され、迫力あるプレイが楽しめる。操作も軽快で初心者にも簡単。さらに、英語の実況が雰囲気を盛り上げる。

ロサンゼルス・ドジャーズの、マイク・ピアザ選手だ。選手のクセやフォームもリアルに再現している。好きなチームでプレイしよう。

外野への飛球、そしてバックホーム、クロスプレー……とカメラワークは止まることなくスムーズにズームイン&アウトする。

新作ハミダシ情報

AM3研の「マンクスTT」の移植が決定!!マン島TTレースを再現したリアル指向のバイクゲームだ。視点も2種類から選択可能。隠しマシンの羊ももちろん移植? 発売日、価格ともに未定。(画面はアーケード版です。)

AM1研の3D戦闘機シューティング「スカイターゲット」の移植が決定した。自機は4種類の実在の戦闘機から選択。爽快なドッグファイトが楽しめる。発売日未定。価格未定。(画面はアーケード版です。)

SEGA AGESシリーズ「ファンタジーゾーン」。ショップでの買い物で、自機のオパオパをパワーアップできるシューティングゲームだ。お金は敵を倒すことで出現するぞ。'97年2月発売予定。価格3,800円。

光栄が「ふしぎの国のアンジェリーク」のリリースを発表。スゴロク形式アドベンチャー風ゲームで、数々のミニゲームを楽しめる。守護聖サマとのイベントも盛りだくさんだ。97年2月28日発売。5,800円。

データイーストの「スカルファング〜空牙外伝〜」。制限時間内にボスを撃破を目指すシューティングで、4種の機体と4人のパイロットの組み合わせで異なる攻撃をセレクトできる。'97年3月に5,800円で発売予定。

徳間書店インターメディアの「デジタルアンジュ〜電脳天使SS」。8人の天使・堕天使が登場するアドベンチャーで、かつてPCエンジンで発売されたタイトルのリメイク版となる。来春発売予定。価格5,800円。

「スポット ゴーズトゥーハリウッド」。清涼飲料水7UPのキャラクター、スポット君が、ハリウッド世界で活躍するコミカルなアクションゲームだ。ヴァージン インタラクティブから、'97年1月に5,800円で発売予定。

EAビクターが「テーマパーク2(仮)」のリリースを発表。遊園地の経営者として手腕を発揮するシミュレーションゲームだ。好評だった前作よりも随所がパワーアップしているぞ。発売日未定。価格未定。

若旦那とゆかいな仲間たち

Readers' STATION Vol.16

期末テストだ

= Rs' DIARY =

―やあふみちゃん、久しぶり。
―若旦那、どこか出かけてたの？
―うん、ちょっとコスプレしてダンスパーティーにね(笑)。
―世間にはそれどころじゃない人がたくさんいるというのに……。
―テストやら年明けの受験やらで大変でしょうな、学生さんは。
―こんなハガキも来てるわよ。

9月でサターン購入1周年を迎えた。しかし、受験生の僕はサターン放ったらかしの状態だから、そろそろデーターブッ飛んだ頃だろうか……。
（神奈川県・ラッタッタ・17歳）

―受験がんばってね。
―あ、こんなハガキが。

VF2はジャッキーまでしかいかなかった僕が、バーチャ3ではクリアしてしまった。そのうえ、対戦でも勝たせてもらったりしちゃって。誰か誉めて。
（神奈川県・ラッタッタ・17歳）

←東京都・ミチロウ

―今日しか。案内か？
―「いおり」だってば。

―やってるじゃん、ゲーム。
―う……。

「8月30日に19歳になった僕の誕生日プレゼントといえばもちろんFV！　発売日に即買ってそれ以来ずっとハマってます。セガさんどうもありがとう」と、書きたかったのですが、9月初めに入院してしまいやっと先日退院できました。もちろんFVなど買えるはずもなく、今すぐにでも買いたいのですが、入院費が30万もかかってしまったので（手術をしたから）親に「お小遣いをくれ」とは言いにくい状況です。どうしたらよいでしょうか？
（東京都・若林究・19歳）

―とりあえず退院できたからには健康体になったハズだから、その若さを生かしてバイトするとか。
―お金は湧いてくるわけじゃないからね。働きましょう。

ハマってしまったセガフリークス。集まったのは55枚。手元にあるのは130枚……。おにょれセガフリークス12、24、33、41、52番ども！　しかしここまで私を熱くさせるとは…侮り難しセガフリークス！　誰か私のと交換してプリーヅっ！
（愛知県・KNiGHTS）

―神坂なにがしさんのご親戚の方でいらっしゃるんでしょうか。
―サタマガにはトレーディングスペースはないから、じゃまーるとかクアントで探すしか。

Vol.18のP128でサタマガの女性比が5.8%とありましたが、Rsを見る限りそんなに少ないとも思えないのですが……。実際Rsの男女比はどれくらいですか。
（東京都・あづまの甲斐次）

―やっぱりイラストは女性投稿者のほうが多いよね。それとGALsふり～区は当然女性100%。

ふみちゃん、あのね、きょう、きんじょの「セガワールド」へいったら「バーチャファイターすりー」の、初心者ゆうせん台ってゆうのがあったから、やってみたんだ。そしたら、ゲームのヘタなぼくでも100円でクリアできたんだよ。とてもうれしかったです。そしてもっとこういう台をふやしてほしいと思いました。あと「てんいん」さんがヘンなかっこうをしていました。とてもたのしい1日でした。おしまい。
（埼玉県・かわうそ・18歳）

―おお、かわうそクンだ。
―漢字を勉強しましょうネ。
―冷たいネ、ふみちゃん……。

イキオイ続くよどこまでも

←愛知県・酔いどれ爺

―いい感じに目ェ座ってますね。
―もしかしてそれって鼻水!?

←鳥取県・LEE

―サンマンですが……もしかして回されているのはテッケンさんちのカズヤさんですか？

僕の妹はゲームの影響を受けて、京やギース、ロレントの真似をして僕に襲いかかってきて困ります。斬紅郎無双剣を買ったらきっと傘で襲いかかって……、いやそれならまだしも斬られそうで怖い。
（埼玉県・ドクトルK）

―兄妹愛を感じるぞ（マンガも）。

僕が「VF2」を舜帝以外のキャラでプレイしていると、妹が「なんで舜帝使わないの？」と不満気に言ってくるので、妹の前だけでは舜帝でプレイするようになった。そしていつのまにか僕も舜帝ファンになってしまい、今では妹が見ていなくても舜帝でプレイしている。
（北海道・グレートちゃぶ台）

―妹といえば、定番のグレートちゃぶ台クン。その調子だっ。
―愛があふれているわネ。
―ではまた再来週。んがくくっ。

★今度サターンでBASICが出るらしいですね。僕のようなたいした知識もないけど、クリエイターに興味をもっている人や本格的にプロのクリエイターを目指している人達にとって大変良い環境がサターンに作られて喜ばしいと思います。単純なBASICの言語で、サターン独自の機能が十分な容量で使える、レベルの高い能力でプロを輩出する可能性を秘めているBASIC for SEGASATURNが今後いろいろな形で発展していくことを願います。

（鎌ヶ谷市・キジフ・ゲルーシ）

ーどこまで深くサターンの機能を使えるかが重要なポイントだね。今後の展開にまずは期待。
ーサタマガオリジナルゲーム？
ー誰が作るんじゃい。
ー若旦那でしょ？

★クリスマスナイツ発表！　やりましたね。インターネットで見た時には驚きました。真っ赤なナイツも格好いいです。サンタのナイトピアンも可愛くてグッド。絶対入手するつもりですが、通常販売もしてほしい。ところで、何といっても注目はソニックモード！　サターン上でソニックが動くのって事実上これが初めてなのでは？　今からプレイするのが楽しみ。

（東京都・義邦晴彦）

★リアルって何なんだ？　確かにポリゴンを使って見た目はリアルかもしれない。演出もリアルだし音楽もリアル。声優を使って音声もリアルかもしれない。しかし、どうしてレベルの高いモンスターほど金をたくさん持ってるんだ。それも、いかにも知能の低そうな動物がだよ。装備できる者があらかじめ決まっている武具なんてありえるのか。いつも同じ場所でウロウロし、何度も同じことを言う街の人なんておかしくはないか!?　ゲームだから、いくつかの決まりごとがあるのは仕方のないことだ。しかし、そんな不自然なところを見直す前にグラフィックばかりにこだわったゲームをリアルと呼ぶのはどうかと僕は思う。

（大阪府・GUY神・18歳）

ーたかがゲームとはいうけれど。
ーでもバランスも大事、でしょ？

★最近、RPG、SLG、格闘ものが全盛だ。確かにいろんなユーザーが望んでいるジャンルなので各メーカーが力を入れるのは当たり前だと思う。しかし、他のジャンル、特に一部のユーザーの熱烈な支持のあるプロレス、F1、ボクシング、戦闘機ものなどのゲームが最近少ない。一方、PSの方といえば、それらのソフトが次々に出ている。これでは新しいユーザーも増えづらいし、既存のユーザーもそちらに流れかねない。その兆候が今のPSの躍進であり、今のソフト数に出ていると思う。移植ソフトも大事ですが、オリジナルソフトはもっと大事だと思います。メーカーセガはもっといろんなジャンルに挑戦してほしいと思います。

（広島県・ビッグレッドマシン）

★ギャルゲーについて（というかブームについて）どうしてもいいたいことがあります。これは私個人の思ったことなのですが「メーカーはユーザーを馬鹿にしている、同じようなことしか出来ない」ということです。そう思ったのは、「ときメモ」の発売以降のことなのですが、すべてにおいて、というわけではないので少し思ったことを言わせてください。どこかで見たことあるようなキャラクター（設定）、内容が違うけど目的は一緒、キャラ設定によって固定されてしまった声優。最近のギャルゲーはこの３大要素が必要なのでしょうか？　さすがにこの３つが乱立してくるといいかげん嫌になります。他のゲームと比較する自分が悪いのか似た物があまりにもありすぎるのが悪いのか、少し悩みます。正直言って、私はギャルゲー好きですが、このブームは嫌いです。ブームに乗って作られた作品は必ず廃れてしまうと私は思うのです。もう少し考えて作ってほしいと私は思いました。皆さんはどう思います？

（埼玉県・白河夜船）

ー僕に言わせれば、買うほうにも問題ありなんだけど。
ーゲーム誌でそれ言う？

サタマガギャラリー

一席

SARAH BRYANT

←埼玉県・トーア
ー今月の一席はサラを描いてきてくれたトーアさん。うーん、クールって感じ。
ーしかし、ここはどこなの？
ーき、聞くなっ！

今日のセガ！

←兵庫県・平石香
ーフルスケール版とSD版ね。
ーえ、SD？

←愛知県・鼻ちょうちん
ーこれまたたいい感じのサラ。
ーこのVF3ってほっぺたに描いてあるの？

Rs' テーマ投稿 井戸端会議

サターン発売
２周年によせて

★現状のサターンはとても満足できると思う。本家セガに流れているアーケードの血、エルフに代表されるパソコンの血、ハドソン、NECに代表されるPCエンジンの血、バンダイ、コナミに代表されるスーパーファミコンの血、そしてもちろんメガドライブの血がサターンというハードに受け継がれている。そして忘れてはいけないGDNET。ゲーム業界をユーザーの立場から長年見てきた僕にとって、これほどまでに素晴らしいゲームマシンは今までに存在しなかったと断言できる。だから、サターンユーザーは最も幸せだと思う。確かにライバル機があることも事実だが、それよりもサターンならではの、セガならではの、熱く流れる血を感じて欲しい。これからも大変だろうけど、セガには常に業界のリーダーとしてトップを走り続けて欲しい。音速のヒーロー「ソニック」のように。

（静岡県・高橋秀明・21歳）

★まずは２歳おめでとう。サターンは今まで格闘ものや移植ものが多く、オリジナルが少ないと言われてきたが、それもGDNETが解決してくれると思う。サターンにはヘビーユーザーが多い。どのコンシューマー機でも、まずはヘビーユーザーが核を作って、それにライトユーザーがついてくるというパターンが多い。ということは、サターンの土台はもうできあがっているということ。心配することはなにもない。

（宮城県・高野智寛・18歳）

★思えばつらい２年間でした。同じ次世代機としていつもPSと比べられ……。画像が劣るとか、ポリゴンに弱いとか、同タイトルでいつも後発とか。アンチPS派の僕としては、非常につらかった。「サターンはゲームだけじゃないんだ」と言っても、「ゲームだけでいいじゃん」とあっさり言い返されてしまったり。だからこれからは、そういう人たちを見返すためにも、サターンをマルチに活躍させてもらいたいです。

（愛知県・そよかぜ）

★早いもので、サターン発売２周年。まさかこんなにPSとの差が開くとは思いませんでした。「サターンの現状」は、はっきり言ってつらいのではないでしょうか。それこそ１周年目は若干SS有利でなかなかいい勝負をしてきましたが、PSの「スクウェア確保」でノリにノったソニーは、２周年目にしてSSを引き離すのに十分な力を持ってしまいました。しかしSSは「ナイツ」や「サクラ大戦」、「ファイティングバイパーズ」など、キラータイトルはいくつも存在していました。が、それでもPSは売れてしまいます。一体なぜその様な現象が起きてしまうのでしょうか。ソニーのブランドイメージ？　TVCMのセンス？　FFができるから？　でも私はSSユーザーとして誇りを持って、「SSのほうが楽しいゲームがいっぱいありますよ」と言えます。「それなのに……」やりきれない気持ちはSSユーザーみんなの気持ちでしょう。でもこの現象は、「利益を求め強いものに媚びる会社」ではなく、ワープやGDNETのように、面白いソフトを作ろう、SSを盛り上げよう、という「本当にやる気のある会社」が結果としてライセンシーで残ることになりました。SSユーザーとして、これは非常に心強いです。PS陣営はファミコン全盛期の時のように、とにかく出せば売れるという図式が成り立っているように思えます。「数打ちゃ当たる」という理論が正当化されてしまっているのです。SSはこんな現在の状況を打破して、早く「コンシューマNo.1」になってほしい。どうか起死回生のソフトを早急に発売して、セガに「量より質」でトップをとって欲しいと願ってやみません。

（神奈川県・チョッパー法師）

★３D処理に強いといわれるPSを尻目にFV、バーチャロンなどの秀作が出、ムービーが弱いと言われながら、シネパックもトゥルーモーションもドンドン画質を高めていった。この進歩のスピードも競争相手がいたからこそ加速されたのかな(笑)。でも、X-BANDを含む通信環境はサターンが一番恵まれていると胸を張れるし、ビデオゲームで超一流のセガのタイトルが移植されるのもサターンだけ。なのにみんな慣れてきて、それが当たり前だと思っているんじゃないか。私はこの２年間そうだったように今後も、サターンを応援しますよ、次のセガハードが出ない限りね(笑)。

（埼玉県・ジロ吉）

大発表!!

ーサタマガ週刊化に伴い、フリートークと井戸端会議を統合するぞ。今まで以上に。色んな話題についてのハガキを待ってます。思い立ったらすぐにハガキを送ってね!!

今日の刑事さん!!

↑京都府・横山ひろこ
—ロックオンサイトがあんなところに！
—撃たれちゃう〜!!

↓広島県・EVIRDAGEM
—ブルースって感じですか？
—ウィリスって感じでしょう。

今日のルナ

↑静岡県・なるな
—ルナ２連発。芸が細かいわね。
—ちょっと懐かしい感じの画調だね。

←岐阜県・水無月幻鳥
—うぐぐ、かわいいものには目がない。
—若旦那、あいかわらずね。

王様の耳

★出番もなくなりスクリーントーンももったいないのでサタマガから旦那が去るらしい（宮城県・KAZ丸）—去らんわい。★シリーズ第3弾「ファンキー光吉」発売決定！（大阪府・GUY神）—なんの第3弾やねん。★闘神伝URAはモザイクなしの無修正らしい（神奈川県・ラッタッタ・17歳）

コマまんが サタマガくん

→埼玉県・茅たくみ

—毎回サラわれるしな。（ばき）
—記憶もたびたびなくすしね。

→兵庫県・とらまる

—なんか妙な服だよね。
—キラキラしてるしね。でも忍。

→新潟県・豊納まわら

—わしの出番〜っ!!
—だ、旦那!!

←愛知県・高川さと吉

—ヨーコとの差4センチ。
—ヨーコとの差3キログラム。

←青森県・ぞう大巨神

—あー、なんかピンボールで遊びたい。
—KAZeのネクロノミコン？

←埼玉県・ドクトルK

—チュはやだなあ。チュは。
—チュッならいいの？ チュッ。

GAL's ふり〜区

★北海道のオオシ・タバキ・パゾさん！ 私の周りには格ゲーする女の子がとても多いですヨ。学校の友達なんかはもちろんのこと、私がいつも行くゲーセンにも女の子はたくさんいます。初めてゲーセンの大会に出たときは、私が女で初の出場者だったけど、現在では3〜4人はいます。おまけに男女問わず乱入されます。ヴァンパイアハンターでは28人目の乱入者のとき、手から血が出てました（笑）。私が行くゲーセンは店員さんも感じがいいし、来てる人たちも楽しい方ばかりです。

（神奈川県・速魚時雨・15歳）

★オオシ・タバキ・パゾさまへ。私はゲーセンで働く格ゲー狂。やはり私もVF3などをやっていると、世の紳士達は乱入してこなかったりするのね。まあ、乱入されちゃイヤ★って子もいるので仕方のないことだけど、己を磨きたい自分としては、ものすごーく寂しい限りなのです。そこで私はバイト先のVF3の筐体1台に「女性参戦台・乱入OK!! 己を磨くのだ!!」という貼り紙を貼ってみました。すると少しずつですが「乱入してもいいですか？」という声とともに紳士達との熱き戦いがやってきました。私以外の女性ゲーマーもやりやすいみたい。というわけで乱入されたい女性達は、一応店員さんに相談してみては？

（静岡県・比奈のパイ）

バーチャだよ!! 全員集合

★バーちゃ〜ん

●あの長寿アニメ「サザエさん」の「イクラちゃん」の名セリフ、「ちゃ〜ん」をゲームで再現。キャラクターの「イクラちゃん」はもちろんMODEL 3で完全再現。ときおり入るムービーは必見。して、その内容は、ボタンを押すごとに「ちゃ〜ん」のセリフが聞けるだけ。「怒り」や「悲しみ」の「ちゃ〜ん」も、コマンド入力により使用可能。しかしそれだけ。

（青森県・業務用・15歳）

★バーバーチャ

●プレイヤーが客の髪を切り、床屋を経営していくゲーム。本編とは別に、将来サターンに接続される（らしい）DIGIOで自分や友達、親やペットなどの顔を取り込んで自由にやりたい放題できるモードもあり。なお、カミソリ使用時に失敗し、大量に出血することがあるために「18歳以上推奨」になるらしい。（愛知県・KAI・16歳）

★バーチャローン

●ゲームを買うとクレジットカードがついてくる。それをセガサターンモデムのX-BANDのスロットに差し込むと、家にいながら「むじ○くん」に直結する。

（大阪府・GUY神・18歳）

★バーチャイ

●外国のバター茶、チャイを完全再現。独特の甘ったるさを表現する必要があったが、そんな機械はないために、砂糖500グラムを口に含んだセガ光吉氏の顔をシワのひとつひとつまでモーションキャプチャーして表示。表情が豊かな光吉氏のフルポリゴン顔を見ると、まるで梅干しを見たときの唾液分泌線のように脳が反応し、仮想的に甘ったるさを体感できる。肝心なゲームの内容はというと、単にチャイを飲むだけ。今までのバーチャだよシリーズにあったような栽培モードなどは一切排し、お子さまでも手軽に気軽に安心して遊べる仕様になっている。

（東京都・ゆ〜や・16歳）

今日のカープコーン!!

←京都府・桑山圭

—うおお渋いぜ。
—最近カプコンとSNK少ないわね……。

←佐賀県・柊誠亜RX

—レイレイとフェリシア。モリガンは？
—ちょっとそこまで買い物に……。

←宮城県・えっちろう

—ひーきさいーたー、やみがはえー。
—若旦那、もうちょっと上手に歌って。

←岐阜県・水無月幻鳥

—ついに来た椿。大穴だったね。
—次はかすみと由里かしら。

今日の帝国歌劇場!!

サタマガ 公開質問状

★封書でまとめ送りする場合、中の紙それぞれに「御中」をつけるべきなのでしょうか？
（福島県・淳之介）
—世間的な常識がどうかはともかくとして、Rs'では特にその必要はありません。
—答えになってるのだろうか？
★もしも別々の人で同じペンネームを同時に使ってしまった場合はどうなるんでしょう？
（香川県・桜・17歳）
—どうしようもないので気付いた時点で変更するとか。
—あ、クレイジーじじいくんから大量に質問が。
★Rs'第１回の募集以来一度もその姿を見たことがない幻のコーナー「一発笑」は結局なんだったのですか？
—うっ。
★４コマコーナーの「コママンガ(サ)タマガくん」の(サ)が、なぜ小さいのかがわからないのですが、ひょっとして「おじゃまんが山田くん」とひっかけてたりするのですか？　はっきり言って難しすぎます。　（以上２点・東京都・クレイジーじじい・20歳）
—だってー。最近４コマじゃなくて３コマとか５コマとか２コマとかのマンガも多いんだもん。
—それだけの問題なの？

ムダゲーばんざい

★Fighting with me
●和訳すると「自分との戦い」になる。内容は、主人公が自分の弱い心と闘っていくという格闘ゲームである。これだけ聞いていると、なにか壮大なものを感じるかもしれない。が、いかんせん相手は心というものなので、姿というものが存在しないのだ。そして、自分との戦いなので、プレイヤーが操作して手助けすることなどもちろんできはしない。よって画面は主人公が立っているだけで、プレイヤーはそれを見ているだけ、となる。ちなみにエンディングは一応用意されているが、自分でクリアしたという達成感がまったくないため、感動のかけらもありはしない。
（埼玉県・オヤマ号）

サタマガホームページはこちら
http://www.softbank.co.jp/sbnet/saturn/

こだわりのイッピン★

★オレのこだわりの逸品は、現在、家庭用ゲーム機で唯一のポリゴンバイクレースゲーム、ハングオンGP'95である。当時、デイトナの移植度に、サターンのポリゴン表示の限界を感じていたオレの目の前に突如現れたこのゲーム。ポリゴン欠けのないように作られたコース、今見ても美しいグラフィック、そして熱いサウンドなどまさにサターンのために無理なく作られたこの佳作に、オレはサターンポリゴンゲームの未来を感じたのである。そして後にセガラリーが出る。もう'96も'97もたぶん出ないだろうけど、もっと磨きのかかったハングオンGPが出るのをオレは待ち続けよう……。
（広島県・A.B.COP）

INFORMATION

—うーん、年末進行……。
—あ、いつのまにか若旦那が寝たと思ったら寝言言ってるわ。しかも相当現実的な。
—はっ。つい寝ちゃった。
—こたつで原稿なんか書いてるからよ。風邪ひいちゃうわよ。
—あれ、ふみちゃん。あ、そうか今回のソフトプレゼントだね。
—そうそう。まずはギャラリーで一席のトーアさんね。
—それと、人の顔でプレイヤーを仮想現実に……というアイデアが新しい東京都のゆ～やクンに。
—最後はゲーセンへの女性進出に貢献(笑)している静岡の比奈のパイさんに。おめでとーっ！
—んじゃまた再来週も読んでね。
—わたしたちが埋もれちゃうほどのハガキ、待ってるわ！
—年賀ハガキがまだ来ない……。

ハガキのあて先は

—採用者には500円分の図書券をプレゼント。さらに、特に面白かった３人には好きなサターン用ソフトをプレゼント！　太っ腹だネ。

〒103 東京都中央区日本橋
箱崎町24-1
ソフトバンク㈱
セガサターンマガジンRs○○係

12/13号のお詫びと訂正

P126で「電脳戦機バーチャロン」のツインスティック同梱パックが発売されるとの記述がありましたが、誤りです。P275でストリートレーサーTシャツの提供元がタカラとなっていましたが、正しくはUBIソフトです。P53で「Be Myself」のCDの価格が¥1,000となっておりましたが正しくは¥3,000です。

Hello!! CAPCOM Vol.20

祝！ 開発者インタビュー、サイバーボッツ総力特集！

移植決定から８カ月。「もう出ないんじゃねーの？」という読者のハガキを涙して読んでいた日々が懐かしい……。サターン版は発売日こそ決定していないが開発は順調に進んでいる様子。今回は今までファンのみんなが送ってくれたハガキを紹介するぞ。全国１億人のボッツファンよ、この喜びを共に分かち合おう！

神奈川県／桜桃梅李

サンタナのEDのアリエータ。ガウェインやサンタナの投稿も少ないのでよろしく。

佐賀県／柊 誠亜RX

ひらりと飛んだガウェインの写真に手を伸ばすデビロット。この愛は報われるのか？

熊本県／YAL★Z

常連のYAL★Zさんの千代丸＆鉄山。ボッツで「見たいもの特集」をしたら5位以内に入ると思われる鉄山の笑顔。ちょっと怖い。

サターン版にはこんな要素があったらいいな

以前募集したサターン版ボッツに入れてほしい要素を紹介！

●乱入したくて、倉庫の中で出番を待っている**メカ豪鬼**を出してやってください。
（東京都／名無しさん）

●**豪鬼、VAで乱入！** どう操作しているのかは不明だがしっかり瞬獄殺は使う。
（愛知県／HCN）

オフィシャルのイラストで登場した「V豪鬼」は大人気。瞬獄殺は欠かせないか？

●**デビロット姫をぜひプレイヤーキャラにして**ください！
（宮城県／KAZ丸）

●**中ボスキャラにもストーリーモード**を作って、使えるようにしてください。
（神奈川県／高里大）

――なんといってもナンバー１の人気キャラはデビロット姫。ぜひ彼女を使ってプレイしたいね。もしストーリーがついたらどんな話になるのかなあ？

●**ボスVAを簡単に使えるように**して！ アーケード版はコマンド難しすぎ。
（大阪府／TACO）

●ワーロックやヘリオンは強すぎ。**キャラの強さに調整をつけて**ください。
（千葉県／鈴木重倫）

――実は担当も隠しコマンド失敗しまくりました。あまりに強すぎるワーロックのパワーダウンを望む人は多いぞ。

●CDドラマの声優さんを使って**キャラクターのセリフに声をつけて**ほしい！
（茨城県／毛塚伸剛）

――今までは対戦時の勝利ボイスだけだったキャラクターの声。ストーリーデモで喋ってくれたらうれしいね。

●パワードギアにあった**VAのパーツ交換**ができたらいいな。オリジナルメカとか作れるかも。
（群馬県／吉井要博）

――パーツ交換がボッツでできたらスゴイことに…。パーツの組み合わせパターンが無限に近くなるから想像を絶するね。

●とにかく**アーケード版を忠実に移植**してください。オリジナル要素は２の次だ。
（長野県／甘茶堂）

――完全移植はみんなの願い。カプコンさんお願いしまーす！

東京都／烏賊貴族

スピード感のある１枚。ボッツの魅力はやはり派手で迫力のあるバトルでしょう。

埼玉県／黒杉堂

マリーにゾッコンという黒杉堂さん。女らしくない髪型も彼女の魅力の一つですよね。オリジナルストーリーも良い案だと思いますよ。

石川県／（KAZU）

丁寧に描かれた２体のVA。他社の資料集に載っていたVA。ぜひ使ってみたいね。

埼玉県／喜尚藤吉

翼と機械の異色な雰囲気のアリエータ。ボッツの真のヒロインはやはり彼女かな？

サターン版に欲しい要素NO.1はメカ豪鬼！

東京都／青空のぼる

女性４人が勢ぞろい。不敵な笑みのデビロット姫が印象的。

神奈川県／ウィッチ瑞村

初投稿ありがとう。大人の雰囲気を漂わせるマリーがいいですね。このマリーはどのVAに乗るのかな。

あれれ？まさの カプコン風来坊外伝

って突然ボッツネタを振られてしまったのでボッツのことを思い出してみまス。
初めて選んだパイロットはマリーさんで、機体はソードマン。試しに使うキャラはいつも長続きしないんだけど、ソードマンだけは続いたなぁ。っていうかコンボがお手軽で強かったからね。でも、ゲーム自体にはあまりハマらなかった。つまらないわけじゃないけど、ロボに興味ない俺には、魅力を感じられなかったの。前回も言ったけど、キャラにハマれないとバランスが良くてもダメかな。ストーリーを押し出した演出は結構気にいってただけに残念。メカ豪鬼出るなら使いてー。

今回の丸ごとボッツ特集、どうだったかな？ 次号はいつものハロカプに戻ります。ボッツ企画、参加締め切りは12/31。参加するなら今のうち！ 来号「移植はまだかD&D特集」復活！ もちろん他のゲームのイラスト＆ご意見も待ってますからね！

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク㈱ セガサターンマガジン編集部内「ハロカプ」各係まで。

カプコンホームページ　http://www.capcom.co.jp

The Future Is Now
SNK WORLD '96

SNKホームページ★http：//www.neogeo.co.jp

MAKER'S COMMENT FROM 梅本氏

「BOF」はもうチェック済みですか？ 先日、彼らのデビューアルバム『ネオジオDJステーション』（1月18日発売予定）のアフレコに行って来ました。ライブはもちろんトークも盛りだくさんで、とても楽しい感じです。ゲームでは聞けない京や庵のしゃべくりを聞いてみないかい？

NEWS! 数々の特典が君の心をゲット／ SNKサポーターズクラブ設立

ファンなら誰もが待っていたサポーターズクラブがついに登場。今すぐ入会したいという人のために、詳しい内容を説明しよう。まずは気になる会員特典。会員の元に届くのはメンバーズカードと年4回の会報誌、年賀状と暑中見舞い。またオリジナルグッズの通信販売や開発ビルの見学が可能になるぞ。次に会員になる方法。1月、4月、7月、10月の20日で年4回の募集締め切りまでに、郵便局で払込取扱票に下の必要事項を記入し、年会費の3,000円を振り込もう。

口座番号：00970-6-309539
加入者名：SNKサポーターズクラブ事務局
通信覧：①郵便番号、②住所、③電話番号、④氏名、生年月日、⑤年齢、⑥職業（学年）、⑦所有ハード（複数回答可）
※「新規入会希望」と書き添えること。
払込人住所氏名欄：郵便番号、住所、氏名、電話番号を記入。

問い合わせ先
〒564　大阪府吹田市豊津町18番12号
㈱エス・エヌ・ケイ
SNKサポーターズ事務局　行
TEL：06-339-3610（番号は正確に）
（AM10：00〜PM5：00／土・日・祝は休業）

黄色がポイント。左が会員証。入会記念グッズの特大ウエストポーチとパスケースも見逃せないぞ。

SNKが、きっともっと好きになる！

- ●待ちに待っていたファンクラブができるなんて!!（うま）
- ●本社見学で京に会えるなら100回入っちゃう♥（ようこ）
- ●ネオジオパフェを全部食べることができた。（けんぽん）
- ●梅本さんお元気？（S枝）
- ●本社見学は旅費も出るの？（東京のぽんキチ）
- ●アテナのおかげで超能力が信じられるように…／（ぽん）

SNK最新情報 TVでお馴染みの迫力ゲーム ウルトラ電流イライラ棒が登場

テレビ朝日で放送されている人気バラエティ番組「ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー」で登場するゲームがゲーセンに登場する。棒をトラップに触れないようにゴールまで通すだけの単純なルールだが、迫力は十分／ 友達同士でプレイするのにピッタリのゲームだ。

今月のエディットチーム

福岡県／ピッコロ

ちょっとアブナイ雰囲気の2人に囲まれて助けを求めるラルフが哀れ。頑張れラルフ／

SNKふりーくズ 集いの間

サムスピ天草光臨がゲーセンで盛り上がっている今日この頃。投稿の方もサムスピで盛り上げようぜ／

岐阜県／細江房子

男性にも女性にも好かれる根強い人気の幻十郎。新サムスピでも彼の大斬りは健在？

北海道／影澤

爽やかそうでちょっと怖い丈スマイル。今回は男性ばかりでちょっとムサいコーナーね。

プレゼントはコレ！

天草降臨のポスターを5名に。応募方法は欄外を見てね／

京がナコルルが／ バンド結成!? "BOF"デビューイベント開催！

人気の高いSNKのキャラクター、その中でも特に熱狂的なファンが多い5人で結成されたバンドがついにデビュー。そのバンド名はズバリ"BOF"（バンド・オブ・ファイターズ）。メンバーは京（ギター）、庵（ベース）、アテナ（ボーカル）、ナコルル（キーボード）、テリー（ドラム）の5人。ハイテクを駆使して作成された等身大ロボットが、見事な演奏を披露してくれるぞ。設置される場所はネオジオワールド。12月20日には彼らのデビューイベントが開催される。今後もSNKのイベントに出演する他、デビューアルバムも予定されているぞ。

X-Dayは12月20日、ネオジオワールドに集合だ！

閑丸の剣術指南

緋雨閑丸■今回は天草光臨のCPU戦の攻略を僕自身がやろうと思います。まず基本は跳び込み強斬りです。強斬りが当たったらレバーを下に入れてモーションをキャンセルし、立ち中斬りかしゃがみ強斬りにキャンセルをかけて、緋刀流 梅雨円殺陣につなぎます。前半は連続技や連続斬りで十分勝てると思います。僕の怒りがMAXなら連続斬り入り込みからBBCを出し、Cにキャンセルをかけて武器飛ばし技が入ります。ただし修羅は画面端でキャラ限定です。天草さんには跳び込み強斬り。ガードされたら間合いを離して跳び込みます。逢魔刻で逃げられても跳び込みがいいでしょう。鬼にはまずガードを固めます。突進系の技をガードしたら立ち中斬りから連続技へ。突進系がこないときは画面端へ下がってしゃがみ弱斬りをテンポよく押すだけで勝てます。覇王丸さんは辛い相手です。烈震斬を誘いましょう。立ち弱斬りか、僕がしゃがむと出すことが多いので立ちガードしてから中斬りを当てます。もし烈震斬や足払いで転ばされた場合は移動起き上がりで後ろに回り、好機があれば連続技を。今回はこれでもう行きます。また会いましょう。

秘書課終了後日談

マチュア■突然終わったらしいので私達も驚いています。時代は天草光臨なのかしら……。
バイス■サターン版KOF'96のページで大攻略してやるからね／ 待ってなよ／

もうすぐで週刊化するサタマガ。このコーナーもリニューアルしていくので期待してね。さて今回で秘書課が最終回を迎えました。マチュアさん、バイスさんお疲れさま。次は閑丸による天草光臨の攻略。とっておきの虎の巻だよ。そして、ゲーセンの熱にあおられそろそろサムスピのコーナーが復活の予感。イラスト投稿待ってます。もちろんその他のゲームもよろしく／

あて先はこちら
〒103　東京都中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク㈱
セガサターンマガジン編集部「SNKワールド」係まで

【応募方法だよ】天草降臨のポスターがほしい人は、当コーナーに「天草ほしいの」係と明記の上応募してね。締め切りは12/25当日消印有効。と、同時に天草降臨お八ガキ大募集しています。ゲームの感想、意見やイラストも送ってね。待ってます。

池袋サラの Virtua CLASH Vol.29

「御意見無用」一応発表してみました。どうでしょう？まだまだやらなきゃいけないことがてんこ盛り状態で忙しさは変わらず。バーチャもなかなか強まりません。

続・池袋サラ流サラ・ブライアントの使い方

前回でよく使っている技としていろいろ書いたけど、最近になってまた変わってきました。ジャックナイフ系はなりを潜め、代わりにステップフックが自分で大流行してます。実はこの技、硬化時間が短い割にダメージもそこそこあって、カウンターだと空中コンボ確定、ノーマルヒットでもサマーに繋がったりします（要アンジュ）。実際VF３の時から愛用していた技なんだけど、VF３になって⇧（⇩）Kを出すとフルスピンキックが出ちゃうんで使えないなぁとか思っていた。ところがタイミングしだいでちゃんと出ることが判明してからそればっかり練習。実戦で使ってみたら使える使える。ステップフックキックからの連携としてサマーと投げの二択がいい感じ。っていうか、硬化がめちゃくちゃ短くて何だしても勝つって感じでしょうか。ガードされても反撃受けないしね。次に避けに関して。俺の場合は相手の動きを予測して避けるいわゆる「天然避け」なんだけど、基本的に相手の前足を見て避けるようにしている。相手の右足が前に出ていたら相手の右へ、左足だったら相手の左へ。それで絶対に避けられるってことではないんだけど、実際、意外に避けてるし。対戦中に見ることができてない人は、開幕だけでも試してみる価値はありかな。あと、闇雲に避けてもまったくの無駄。最初のセットで相手の技を出すタイミングを覚えてそれに併せてEボタンを押す。これ結構重要かも。最後に、「待ち、逃げ」に関して。これ、俺ダメです。これやられるとぎりぎりで勝ってるって感じ。ポイントとしては相手はこっちがじれて攻撃していくところを狙ってるわけだから、無闇に攻めないこと。最初の１、２セットで相手が待ちをメインにしているってことがわかったらワンテンポ遅らせて攻撃するか、相手に合わせてこっちも相手の攻撃を誘うぐらいしかない。後は読み合い。こういうときに使えるのがスピニングキック。少し離れたところで使うと意外に効果があるようだ。役に立つかどうか疑問だけど、一応俺なりの戦い方を書いてみた。なにか他の要素について聞きたいことがあればお便りください。

★

イベント情報

12月15日（日）。札幌、ハイテクセガススキノ（連絡先：011-532-9055）。新宿ジャッキー、池袋サラ。

12月22日（日）。名古屋、セガデポルテ（連絡先：052-222-3920）。ブンブン丸、池袋サラ。

12月29日（日）。広島、広島GIGO（連絡先：082-541-6345）。新宿ジャッキー、ブンブン丸。

獲ってきました地区大会への切符。場所は東京飯田橋にあるセガスター。出場者は32名で、一回戦から順にジャッキー、影、鷹嵐、晶、鷹嵐でした。

VF3百人組み手in米沢

山形県米沢にある「ハイテクランドセガポポロ」にブンブン丸と行ってきました。東北だから寒いだろうと思っていたんですけど、なんかいい天気でぽかぽかしてました。で、室内で組み手、もったいない。

今回百人組み手と言っても、私50人、ブンブン丸50人の合わせて百人でした。結果は俺の47勝３敗。現地の人曰く、「いつもは待ち逃げしてるのに、組み手では攻めてる人が多かった」らしいです。なれない事はするもんじゃないかもね（笑）。怖かって近づかないのはしょうがないかも、って最近気づきました。そういう人に攻めろっていうのはあまりにも酷だし（笑）。

恒例のサイン会。中には仙台からとか、新潟から来ましたとか話してくれました。なんか嬉しくて余計なことまで書いちゃったりしてます。

上：米沢の駅に着いたとき、あまりにものどかで本当に人集まるんかい、とか心配しちゃったんですけど、どっから来たのかその数300人強。いや、ありがたいことです。右：女性プレイヤー向けハンデ戦っていうのもやってます。画面全隠し、半隠し、Pボタン抜き、Kボタン抜き、２人プレイ等々。写真は画面全隠し。音だけが頼りなんで結構難しいです（当たり前）。でも勝ったりしましたけど。

今週の裕クン

「御意見無用」の発表会が終わったんで、裕クンがおうちに帰ってきました。裕クンママとSPOT21で待ち合わせしたんだけど、感動（？）の親子の対面ではちゃんと俺のこと覚えてました。ていうか離れません。夜はもういちゃいちゃしっぱなし。犬に噛まれた傷はまだ残ってました。犬嫌い続行中。

家にいる時はなにかしら口に入れてます。でも、目線はいつもテレビへ。

〈お便り募集〉このコーナーではお便りやイラストを募集しています。もしかしたら返事が来るかも？　宛先は
〒103　東京都中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク　セガサターンマガジン編集部「池袋サラのバーチャクラッシュ」係まで。

ワープが羽田にやってきた！

〈エネミー・ゼロ完成記念〉

業界人似顔絵特集

ファミ通　浜村弘一編集長

大阪府　南條峰巨
浜村さん、クロスレビューの点数、期待していま す。僕は……好きです。

セガCSパブリシティチーム　竹崎忠氏

大阪府　南條峰巨
セガの竹崎さんというマイナーなキャラを選択した、その度胸にカンパイ！

セガAM2研部長　鈴木裕氏

北海道　坂本明
AM2研部長の苦悩がよく出ています。VF4期待しています（勝手）。

ワープ社長　飯野賢治氏

埼玉県　西川哲央
僕の〝あふれる自信〟と〝あふれる涙〟がよく表現されていると思います。（でも目は二重なんだけどね）

アーマープロジェクト社長　堀井雄二氏

大阪府　南條峰巨
優しさの裏に秘めた残虐さがよく出ているのではないでしょうか。

アトラス　金子一馬氏

埼玉県　永沼純也
この人を僕はあまり知らないのですが、嫌いなタイプです。ゴルチェをいばるところが。（ナンチャッテ）

セガ・エンタープライゼス社長　中山隼雄社長

神奈川県　平澤誠治
似てる、似すぎ！　この人のおかげで僕たちはあるのです。神棚に飾るべし！

ヒロシ・オーハシ'S ワールド

見よ！　この大橋ワールドを！　スゴイ、スゴすぎる！　そっくし！　だけどトレースしただけじゃないだろうね？

岩手県　大橋　浩

あてさき

今回は力作揃いで大変満足である。今後も似顔絵は不定期に行っていきたいので、いっそうの精進を求む！

ところで、例のロゴとかだが、エネミー・ゼロも作り終わったことだし、そろそろ本腰入れてとりかかるつもり。待たせた分、気合い入れたやつを年明け発表……予定。

〒103
東京都中央区日本橋
箱崎町24-1
ソフトバンク　セガサターンマガジン編集部
「ワープが羽田にやってきた！」各係

お疲れさまインタビュー!

めでたく発売となった熱血スポ根シミュレーション「大運動会」。今回は完成を記念して今だから話せる貴重なコメントをうかがった。制作秘話も満載だゾ!

株式会社AIC
大運動会　原案・監督
林　宏樹氏

「天地」「エルハ」を監督し、その道の人では知らない人はいない。本作では監督、および原案を担当するマルチタスクなお方。

インクリメントP株式会社
大運動会　プロデューサー
秋月　郁氏

"クレイジーかおる"ことメーカーサイドのプロデューサー。なんと本作のサウンドプロデュースも手掛けているのだ。

編集部　ゲームコンセプトの「熱血スポ根もの」って、今まで育成シミュレーションでありそうでなかったんですが、これはどういうきっかけからなんですか?
秋月　当初はスポーツもののアクションゲームだったんですよ。
林　まず「大運動会」っていうタイトルだけがあって。それで最初に僕が考えていたのは、まわりが格闘とかメカとか猛々しいものばかりだったので、ウチが作るんならそうではなく、女の子主体のカワイイものがいいだろうと(笑)。だったら女子校の運動会のようなのがいいかなと。でも、ただの運動会だと動きにしてもごく普通のものしかできないですよね。それだったらすごく安易なんですが、未来にして宇宙にしてしまえと(笑)。そうすれば重力から解放されて、いろんなアクションとかもできるようになるんじゃないかなと思いまして。だから大学衛星であるとか、そういう設定っていうのはそれを実現するために作ったものだったんです。
沢田　僕が企画を見せてもらったときは、女子校がいくつかあったような記憶が。
林　いや、あれはこういうプログラムがあるんで、なんか話を考えてくれ、みたいなことをいわれたんです。大戦略みたいなシミュレーションで、それぞれいろんな特徴を持った女子校が4つか5つ宇宙に浮いててですね、それらの高校が集まって行う競技会で自分の担当する高校のクラスを勝利に導く、という形になりかけた時期もありました。例えば学校によってもいろいろ特色があって、それぞれエリート校であったりとか、スポーツ好きな高校であったりとか勉強ができる学校だとか、料理学校だとかいろいろなアイデアがありましたね。
編集部　それがなぜ、今のような形に?
吉田　自然となっていった感じですよね。
林　ただ、ポイントは多分最初に吉田さんから「この人の絵でいきたい」って見せていただいた、牧野さんの絵ですかね。そのときに僕は「これはぜひ大映しにしたいなぁ」と思ったわけですよ。それが直接の原因かどうかわからないですけど、バシッとでっかく見せたいなと。小さいと、ちょっとわかりにくいですからね。
編集部　もったいないなと。
林　そうですね。
編集部　企画自体はいつごろからスタートしましたか?
吉田　これがほんとにスタートしたのが去年の3月ぐらい。ただ、それ以前に原形はあったわけですが。
沢田　それ以前にさっきの話がぐーるぐると(笑)。
秋月　そう。当時は次世代マシンが出たばかりで、吉田さんと何かやりたいですね、とかいっていたときに、そこにあがってきた企画の1つだったんです。
吉田　まあ企画原案みたいなものは浮かんでは消え浮かんでは消えみたいな。そんな企画だけはたくさんあるAIC(笑)。

今明かされる「大運動会」のルーツ 当初はアクションゲームだった!!

中盤までのトレーニングはこれでバッチリ!

訓練を始める前に…知っておくとためになる役立ち情報をピックアップ!

全国の新米教官達に向け、ゲームを進める上でのちょっとしたアドバイスをご紹介。表と照らし合わせて、自分なりの指導法を考えつつプレイしてほしい。

トレーニング＼パラメーター	総合評価	腕力	胴力	脚力	体力 (消耗度)	体力 (限界値)	疲労度 (上昇率)	疲労度 (限界値)	根性
ランニング	↑	↑	↑	⇧	😄	↑	😄	↑	↑
腕立て伏せ	↑	⇧	↑	↑	😄	↑	😄	↑	↑
エアロビクス	⇧	↑	↑	↑	😄	↑	😄	↑	⇣
ダンベル	↑	⬆	↑	↑	🙂	⇧	😄	↑	↑
片腕立て伏せ	↑	⇧	↑	↑	🙂	↑	😄	↑	⇧
クロール	⇧	⬆	⇧	⬆	🙂	⇧	🙂	↑	⇧
指立て逆立ち	↑	⬆	⇧	↑	🙂	⇧	🙂	↑	⬆
室内ランニング	↑	↑	↑	⇧	😄	↑	😄	↑	⇣
ボディビル	↑	↑	⇧	⇧	😫	↑	😫	⇧	⇧
砂地ランニング	⇧	↑	⇧	⇧	😣	⬆	😣	⇧	⇧
つなわたり	⇧	↑	↑	↑	😄	↑	😄	↑	⬆
新体操	⬆	⇧	⬆	⬆	😣	⇧	😣	⇧	↑
背泳ぎ	⇧	↑	↑	↑	😄	↑	😄	↑	⇣
玉乗り	⬆	⇧	⇧	⇧	😄	↑	😄	↑	↑
タイヤ	⬆	⇧	⬆	⇧	😫	⇧	😫	⬆	⇧
重量挙げ	⇧	⇧	⬆	⇧	😫	⇧	😫	⇧	⇧
バンブーダンス	⇧	⇢	↑	⇧	😫	⇧	😫	⇧	⬆
バタフライ	⇧	⬆	⇧	↑	😫	⬆	😫	⇧	⇧

※表の見方：矢印がそれぞれ太いほどまた矢印の場所が濃いほど、パラメータが上昇します。下向きの矢印は減少を、横向きは変化なしを表します。なお、体力の消耗度、疲労度の上昇率については😄→🙂→😣→😫の順に厳しいトレーニングであることを示すものです。

目に見えないものだから…

実際にどんな訓練が効果あるの? アップさせるコツをこっそり伝授しちゃいましょう。

スタイル

エアロビや新体操などのダンス系訓練が最も効果あり。水泳やランニングなども。ボディビルや重量挙げは逆効果だ!

柔軟性

エアロビや新体操のほか、背泳ぎや玉乗り、格闘系も意外に効果が高い。筋肉がつきやすいボディビル系は避けたほうが…。

バランス感覚

見た目でわかりやすいのが特徴。つなわたり、玉乗りをはじめ、ダンス系や砂地ランニングなども効果あり。

第1期(9月上旬～9月末)

まずは基礎固め

プレイ開始直後はとにかく体力が少ないので頻繁に休みをあげること。ある程度体力がつくまで、ガマン、ガマン。体力増強には「ダンベル」がもっとも効果的。また、「エアロビ」は根性が下がるものの柔軟性の向上など幅広い成果が魅力。それらを中心にスケジュールを構成しよう。中旬からはメニューが増え、体力の消耗が激しい分、得られる成果も非常に高い「クロール」などが登場。例として「クロール」→比較的軽めの訓練→休暇といったローテーションを組んでみるのはいかがだろうか。

CAUTION! 注意事項

日々の訓練で思ったような成果が得られないと感じたら、以下の項目をチェック! ひょっとして心当たりはないか?

①体力の消費量に気を配る

訓練を行った結果、体力が0になってしまったら、その日の訓練はほとんど効果なし。総合評価・体力限界値・根性の3項目のみが変化するだけだ。しかも疲労度の上昇率は普段の2倍! 才能をしっかり伸ばしてやるため、常に気を配れ。

②疲れているときは休ませて

訓練を行った結果、疲労度が限界に達した場合は腕力・胴力・脚力の各パラメーターがのきなみダウンしてしまう。下がり幅は本来その訓練で得られる成果に応じて大きくなるので、無茶な訓練は文字通り"逆効果"というわけだ。

③だが休養の取りすぎもよくない

疲労度が最大値のとき休みをあげると、総合評価・腕力・胴力・脚力・体力最大値が大幅ダウンしてしまう。日々の訓練を怠るととりかえしのつかないことに!

野外訓練と天候についての考察

普通、天気の悪い日に外で訓練させるのはためらわれるもの。しかし、試しに雨の中走らせてみたところ。さすがはスポ根というべきか、根性が大幅アップ! だが、あんまりやりすぎると好感度が下がるからほどほどにね。

断言しますが2も作ります。もうスタッフに泣きついてでも……(秋月氏)

編集部　そういえば以前、トレーニング画面の制作過程の中で、何か取材をされたそうなんですが、具体的にどういう取材だったのですか?
秋月　まる1日フィットネスクラブを借り切って、モデルさんにすべてのトレーニングをやっていただいたわけです。ベンチプレスであるとか、ルームランナーだとか。そういう撮影会でした。
編集部　じゃあ、モデルさんは大変でしたね。
秋月　そうです。走ったり持ち上げたり。すごい筋肉ついたのでは(笑)?
編集部　それはよりグラフィックにリアリティを出そうと?
秋月　ええ。それを名目に(笑)。これのいい出しは誰でしたっけ?
林　私です。まあ、向学のためというか。
秋月　その映像はビデオに撮ってありますが、もう毎日のように観てますよ(笑)。
沢田　トレーニングも、ゲーム中に入っている以外に100はくだらないくらいアイデアが出たんですけど、結局トレーニングらしいものをということで、今の数に落ち着いたんですよね。
編集部　ところで、こういう楽しみ方をしてほしいなというのはありますか?

株式会社AIC 大運動会 チーフプログラマー
沢田　史洋氏

本作のチーフプログラマーであり、ほとんどのプログラム作業を担当。代表作は「魔法少女プリティサミー前・後編」(PC9801)。

林　ゲームだと普通のアニメと違い、いろいろと介入できるので、徹底的にいじめてみるとか(笑)、そういう極端なかわいがり方をすると面白いんじゃないかな。
編集部　あかりちゃんの反応もセリフなどで如実にでますからね。
秋月　トレーニングに非常にたくさんセリフが入ってるんですが、中にはいじめないと聴けないものもあるじゃないですか。がんばって全種類のセリフを聴いてほしいなと。そういう気持ちもあります。
林　あとはゲームとしての形態は変わりましたが、宇宙でなんでこんなことやるんだ、とかっていうバカバカしい設定とか、そういう全体の雰囲気を楽しんでもらえたら、成功かなと思います。
沢田　教官のセリフはモニターの前でぜひ、叫びながらやっていただきたいですね。近所迷惑になるくらいボリュームをでかくして。そうすると、ハマります。
吉田　おもしろいもので、ある人がプレイ中、やはりしゃべりながらプレイしてたんですが、「教官、私はこのまま生徒のまなんですか!?」「うるせえんだよ」「バっくれてシカトだよ」などと全然関係のないセリフをつぶやいていましたね(笑)。全然関係ないセリフでも入れてみるとそれはそれでおもしろくなります(笑)。彼は「さっさとトレーニングしろよ」とかブツブツいいながらやってましたが。
沢田　友達にやらせて、自分ははたから見てるっていうのも、おもしろいかも知れませんね。ひととおり解き終えたら、そういう楽しみ方もよいかと思いますね。

編集部　今後、大運動会のゲームに関連してのメディア展開は、どういうものを予定していますか?
秋月　まずCDが1月29日、パイオニアLDCから出ます。内容はゲームの音楽をモチーフに取りなおしたものと、あかりと唐島先生と校長先生のイメージソング。あとドラマが3つ、という内容です。
編集部　OVAのほうは?　お話によるとあかりとターニャと校長以外はすべて新キャラクターということなんですか!?
林　そうです。話は衛星に入ってから後のものになります。ですからビデオの第1巻は、ゲームのエンディングから続いているものなんです。ビデオはゲームよりわりとシリアスな方向になりますよ。女同士の友情に近い恋愛を扱った話になったり。30分もので全6話です。
編集部　ではシリーズ化も含めまして、2の予定などは?
秋月　これは断言しますが、2は作ります。ただ、スタッフがうんといってくれなければ作れませんので、後で泣きついてでもやります。
編集部　では今、スタッフを口説いている最中ですか?
沢田　そんな話、初めて聞いた(笑)。
秋月　僕は、どうしても最初のアクションゲームのものがつくりたいんですよ。
編集部　じゃあ次回作はアクションで?
秋月　それはわかんないんですけどね。
編集部　お話としては今回の続きで?
秋月　いや、まだぜんぜん考えてません。もしかするとキャラクターを総入れ替えすることもあるかもしれないですね。

株式会社AIC 大運動会 プロデューサー
吉田　勝氏

制作サイドのプロデューサー。"吉田1号"の異名を持ち代表作「神秘の世界　エルハザード」(PC9821)などを手掛ける。

編集部　なるほど。楽しみにしています。では最後に読者に向けて何かメッセージをお願いします。
林　さっきと重なるんですが、キャラクターをかわいがってください。
編集部　監督のイチ押しのキャラは?
林　やはりあかりちゃんですね。
秋月　一生懸命つくったんで、いろいろと楽しんでほしいです。
沢田　買え!って感じでしょうか(笑)。マニュアルも細部にわたって気を配ったんで、ちゃんと見てください。
吉田　キャラクターを気に入ってもらえれば、今後、将来的にいろんな展開とかもありえますので、好きなキャラクターができたら応援して欲しいなと。
編集部　今後も頑張ってください。

第2期(10月上旬～11月中旬)

バランスのよいメニューを

主に腕を鍛える「指立て逆立ち」、脚を鍛える「砂地ランニング」、ボディを鍛える「新体操」と目的に応じて訓練を使いわけ、足りない箇所を補おう。特に実用度が高めなのが体力やガッツもつく「砂地～」とオールマイティーな「新体操」。また1回の訓練であまりにも疲労が激しいようなら「つなわたり」「エアロビ」「クロール」などでスタイルや柔軟性の強化を図りつつ、限界値の向上を待とう。およそこの時期までに柔軟・スタイル・バランスがオールBになっていればまずまずのペースだ。

第3期(11月下旬～12月末)

無理せず、じっくりと

この時期の新規メニューのほとんどは、今のレベルでは体力不足のため成果の見込めない(どころか能力の低下を招く)訓練なので選択は避けること。唯一、使えるといえば「玉乗り」くらい。体力をほとんど消耗しないわりに平均した実力アップが望める上、バランス向上にも役立つ。あとはやはり「新体操」を中心としたメニューを組もう。体力が300を越えたあたりからようやく「タイヤ」が使用可能になり、脚力・体力・根性の大幅アップに貢献してくれるぞ。

小コラム
トレーニングとイベントの微妙な関係

本末転倒だが、イベントを本気で探すなら、競技会優勝を捨てねばだめかもしれない。休養イベント等もほぼ完璧にこなし、優勝までしたが、クリア後のチェック表は半分も埋まらず……。

もっともっと「大運動会」を知りたい人は……　攻略要素やキャラデザの牧野氏描き下ろしのセル&漫画が満載の「大運動会パーフェクトガイド」は12月18日発売!　表紙も描き下ろしだよ。

バトルアスリーテス 大運動会 発売記念!

サタマガ読者だけに
「あかしゃつ」を特別プレゼント!

iPCさんからサタマガ読者のため右の「あかシャツ」を下の質問に正解した人のなかから5名にプレゼント!!　これはインターネットやパソコン通信での応募でしか当たらなかった、超貴重品なのだ。

Q:パッケージを開くとすぐ目につくマニュアルの裏表紙にあるイラストは何?

〒103　中央区日本橋箱崎町24-12　ソフトバンク㈱ セガサターンマガジン編集部「あかしゃつクイズ」係まで。12月27日の消印有効。ゲームの感想もよろしくね!

バトルアスリーテス 大運動会 イラストコンテスト発表!

先日、募集したイラストコンテストに多数のご応募ありがとうございました!　どのハガキからもゲームに対する期待や、キャラクターへの想いがひしひしと感じられた力作ぞろいでした。

第1席

静岡県/虹男

担当から一言
挑発的なあかりちゃんのいきいきとした表情が良いです。何かを予感させるような雰囲気も○。

次点

神奈川県/上崎　零

担当から一言
ライバルキャラの中ではターニャが一番人気があるようですね。かわいい八重歯がポイントです。

次点

福岡県/桑野優香

担当から一言
個性の強い自己流アレンジが目を引きました。できればカラーで載せたかったけど、ごめんね。

「デジタルピンボール」ハイスコアラー養成講座 第2回

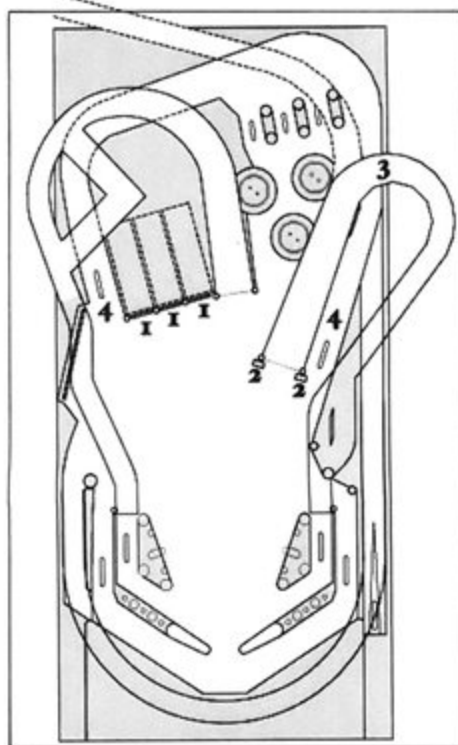
ネクロノミコニア

~Lecture For Digital-Pinball Player~

発売直後から大反響のデジピン「ネクロノミコン」。当講座では、KAZeの開発者を講師にお招きして、ハイスコアラーへの最短距離を探る。

●担当講師の紹介
株式会社KAZe
クリエイティブセンター
小林孝志氏

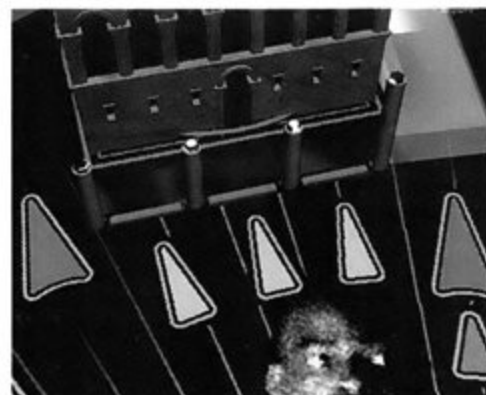
「LASTGLADIATORS」「SUPER PINBALL-BEHINDTHE MASK」(SFC)の開発にも参加された小林氏。「最近観た『太陽と月に背いて』のヴェルレーヌは、ちょっと情けなかったなぁ……」

○ARKHAM(アーカム)攻略

「ネクロノミコン」最初のテーブルは、ボストンの北東に位置する呪われた街アーカム。

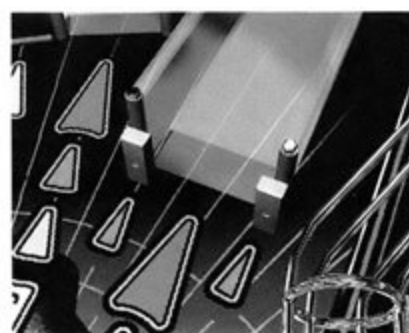
攻略の鍵となるのは、左上の建物ミスカトニック・ライブラリとハングマンフィーチャーズをスタートさせる、右ランプとランプ入り口のスポットターゲットである。

Point 1 マルチボールプレイについて

アーカムでは3ボールスタート、7ボールスタートの2種類のマルチボールをフィーチャーしている。ライブラリターゲット1にヒットする度に、マッドネスワードスペルが進み、完成するとライブラリ・ホールが口を開ける(写真1)仕組みだ。ホールは全部で3つあり、中央のホールに入れると7ボール、その他は3ボールでスタートする。

一見すると、7ボールのほうが有利そうだが、ここでは3ボールを狙うべき。というのも7ボールで1カ所だけがジャックポットレディとなるのに対し、3ボールでは計4カ所が同時にレディとなる。さらに、4つのジャックポットとスーパージャックポットを獲得するとボールが追加され、フリーズも有効になるので長く続けやすいという利点がある。

(↑写真1) ムービーにも登場するミスカトニック・ライブラリ。まずはターゲットを狙って口を開けさせよう。

Point 2 ハングマンフィーチャーズ

もう1つのポイント、ハングマンフィーチャーズ。アーカム・アサイラムなど、全部で6種類が用意されている。まず、ランプ入り口のスポットターゲット2(写真2)に2回ヒットさせてから、ランプ3を通すと、ボールがロックされ、ハングマンフィーチャーズがスタートする。また、次にスタートさせるフィーチャーはレーン4を通すたびにチェンジする。ハングマンをスタートする前に、さらに2回スポットターゲットにヒットしておくと、ダブルフィーチャーとしてスコアが2倍になる。もちろんエキストラ・ボールも同時に2個獲得できるので、ターゲットとレーンの使い方次第でスコアは大きく伸びるはず。

(←写真2)ランプの入り口にあるスポットターゲット。狙ったら確実にヒットできるように感覚をつかもう。

「デジピン」スコアコンペティション実施中!!

ARKHAM			
1	30,521,912,090	あにぞう	96.12.04
2	28,994,071,690	稲垣貴広	96.11.27
3	25,497,758,170	TAKA(衣笠)	96.11.22
4	19,944,735,870	中森工慈	96.12.03
5	15.578.086.130	篠原　学	96.11.30
CULT OF THE BLOODY TONGUE			
1	341,794,556,970	入佐宏文	96.12.02
2	294,174,439,040	入佐宏文	96.11.30
3	234,220,526,150	入佐宏文	96.11.29
4	205,856,726,770	末沢博志	96.12.04
5	169,573,757,020	末沢博志	96.12.02
DREAMLANDS			
1	50,111,479,820	北川　誠	96.11.26
2	50,056,074,990	中島範人	96.12.03
3	45,116,573,690	岡本　茂	96.11.20
4	37,462,513,890	中島範人	96.11.22
5	34,880,331,820	本田征裕	96.12.04

(ランキングは1996年12月5日午前8時のものです)

E-Mail：pinball @ kazenet.com
http：//kaze.kazenet.com

「ブラッディタン」で3千億点超えている人がいますけど、一体何時間かかったんでしょう? 健康のためゲームは1日1時間まで(小林)。

『ネクロノミコン』その系譜

730年、ダマスカスにてアラビア人アブドゥル・アルハザードによって著された禁断の魔道書。原題『アル・アジフ』。その後、各国語に翻訳されるが、ことごとく発禁、焚書処分されたため、現存するものの多くは17世紀に出版されたものである。近年になり、ロバート・ターナーは同書をコンピュータ解析し、再構成している。

730年…ダマスカスで、アラビア人アブドゥル・アルハザード、『ネクロノミコン』(原題『アル・アジフ』)を執筆する。
738年…アルハザード、白昼謎の死を遂げる。
950年…コンスタンティノープルにて、テオドラス・フィレタスが『アル・アジフ』を『ネクロノミコン』の表題でギリシア語に翻訳する。
1228年…ギリシア語からラテン語に翻訳される。
1232年…教皇グレゴリオ9世により『ネクロノミコン』ギリシア語版、ラテン語版、ともに発禁処分となる。
1996年…デジタル・ピンボール「ネクロノミコン」発売される。

 ※KAZeのホームページでは「ネクロノミコン」のスコアコンペティションを実施中。ハガキでも参加可能です。詳しくは「ネクロノミコン」のマニュアルを読んでね。

「アキラVSバン」夢の対決、遂に実現!

クリエイティブヒューマン

当店は新品専門店です。

サターンソフト通信販売

TEL03−5443−8469(代)
FAX03−5443−6593

年中無休

営業時間 AM10:00〜PM9:00
FAXは24時間受け付けOK
●FAXでご注文の際は必ず住所、氏名、電話番号をお書き下さい●

送料 ¥780 着払い・手数料込み

◆郵便・現金書留でのご注文はご遠慮下さい。
◆本州・四国の方は翌日、北海道・九州の方は翌々日の到着になります。
◆北海道、九州、沖縄は送料に100円が加算されます。
◆予約のキャンセルは1週間前までとなっております。

12/21

ファイターズメガミックス

SEGA/対戦格闘/定価¥5,800

格闘するならセガサターン!年末に発売される「ファイターズメガミックス」はただの企画ものじゃ終わらない!32名の新技を携えたFighter達。V・F3からの新技、投げ抜け、走り攻撃。V・FとF・Vが融合するとき、そこに3D格闘ゲームの新しい世界が始まる!!

予約特価 **¥5,220**

12/27

ザ・キングオブファイターズ'96

SNK/対戦チームバトル/定価¥5,800

驚異のスピード移植がここに実現!!SNKが誇る人気シリーズ第3弾は、"悪のカリスマ"ギースやクラウザーまでが加わり白熱必至!好評のチームエディットモードも健在なので、キミだけのドリームチームも結成可能。超人気キャラクター達の競演による、夢のバトルに熱くなれ!「燃えたろ」

予約特価 **¥5,220**

1/14

天外魔境 第四の黙示録

ハドソン/RPG/定価¥6,800

この冬、ハドソンが贈る最高級のエンターテイメント!アメリカ全土を舞台に繰り広げられる、雷神たち火の勇者の一大活劇!それに花を添えるのは、フルアニメーションによるド派手な戦闘シーン、多彩極まるイベント、超豪華声優陣などなど。次のお年玉の使い道はコレに決まり!

予約特価 **¥6,120**

話題騒然!12月発売の新作ソフト

発売日	タイトル	価格
12/20	エアーズアドベンチャー	¥5,220
12/20	ファイヤープロレスリングS	¥5,850
12/20	きゃんきゃんバニープルミエール2	¥6,750
12/20	DX日本特急旅行ゲーム	¥5,220
12/20	M〜君を伝えて〜	¥5,220
12/20	はいぱぁセキュリティーズS	¥6,120
12/20	オーバードライビングGT-R	¥5,580
12/20	アポなしギャルズお・り・ん・ぽ・す	¥5,220
12/27	シャイニング・ザ・ホーリーアーク	¥5,220
12/27	だいな♥あいらん予告編	¥2,300
12/27	ザ・キングオブファイターズ'96Wパック	¥8,820
12/27	ザ・キングオブファイターズ'96(同梱版)	¥7,020
12/27	銀河お嬢様伝説ユナREMIX	¥6,120
1/24	ROOM MATE〜井上淳子〜	¥5,220
1/24	ダイナマイト刑事	¥5,220
1月予定	ドラゴンマスターシルク	¥6,120

予約受付中!!

12/27発売 ¥5,220

1/24発売 ¥7,020

1/24発売 ¥5,220

特価サターンソフト	
シャイニングウィズダム	¥ 980
マジックナイトレイアース	¥ 1,980
バーチャファイター2	¥ 2,980
セガラリーチャンピオンシップ	¥ 2,980
大戦略 作戦ファイル	¥ 2,980
パンツァードラグーンツヴァイ	¥ 2,980
ガングリフォン	¥ 2,980
ドラゴンフォース	¥ 2,980
NiGHTS	¥ 3,980
バーチャファイターキッズ	¥ 3,980
ときめきメモリアルSP版	¥ 4,980

サターンソフト	
Jリーグプロサッカークラブを作ろう	¥ 6,120
アイドル麻雀スーチーパイ2	¥ 7,020
新世紀エヴァンゲリオン	¥ 6,120
SONIC WINGS SPECIAL	¥ 6,980
WIPE OUT	¥ 5,220
デカスリート	¥ 5,220
グレイテストナイン'96	¥ 5,220
ボンバーマンSS	¥ 6,120
アクアゾーン	¥ 5,220
きゃんきゃんばにープルミエール	¥ 5,220
パズルボブル2X	¥ 5,220
野々村病院の人々	¥ 6,120
同級生if	¥ 7,020
神秘の世界エルハザード	¥ 6,210
湾岸デッドヒートアレンジ	¥ 6,120
ダークセイバー	¥ 5,220
ファイティングバイパーズ	¥ 6,120
天地を喰らう2	¥ 5,220
ストリートファイターZERO2	¥ 5,220
デストラクションダービー	¥ 5,220
ガンダム外伝1	¥ 4,320
アウトラン	¥ 3,600
サンダーフォースGパック1	¥ 4,320
闘神伝URA	¥ 5,220
リアルバウト餓狼伝説	¥ 7,920
平成四姉妹若草物語	¥ 7,920
エターナルメロディ	¥ 5,220
麻雀大会 2 SPECIAL	¥ 6,120
ラングリッサー III	¥ 5,220
ワールドシリーズベースボール2	¥ 5,220
マスター オブ モンスターズ	¥ 6,120
LUNAR シルバースターストーリズ	¥ 6,120
BATSUGUN	¥ 5,220
伝説のオウガバトル	¥ 5,220
セクシーパロディウス	¥ 4,320
サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	¥ 5,220
リグロードサーガ 2	¥ 5,220
デジタルピンボールネクロノミコン	¥ 5,220
バーチャコップ2	¥ 5,220
ハイパーデュエル	¥ 5,220
プリクラ大作戦	¥ 6,120
ステークスウイナー	¥ 5,220
太閤立志伝II	¥ 7,020
電脳戦機バーチャロン	¥ 5,220
探偵神宮寺三郎	¥ 5,220
ビクトリーゴールWワイドエディション	¥ 5,220
戦国ブレード	¥ 6,120
スーパーパズルファイターIIX	¥ 5,220
機動戦士ガンダム外伝II	¥ 4,320
エネミー・ゼロ	¥ 6,120
タクティクスオウガ	¥ 5,220
大運動会	¥ 5,220
スペースインベーダー	¥ 3,580

ハード・パーツ	
新バーチャスティック	¥ 5,510
ツインスティック	¥ 5,510
レーシングコントローラー	¥ 5,510
バーチャガン	¥ 2,700
シャトルマウス	¥ 2,780
マルチターミナル6	¥ 3,480
パワーメモリー	¥ 4,380
S端子ケーブル	¥ 1,840
RFユニット	¥ 1,840
電子ブックオペレーター	¥ 3,480
フォトCDオペレーター	¥ 3,480
RGBケーブル	¥ 2,320
プロコマンダー	¥ 2,320
コードレスパッドセット	¥ 4,560
マルチコントローラー	¥ 3,610
DISPL	¥17,800
3RADD	¥ 5,980
32/64	¥ 9,800

攻略ビデオ	
ファイティングバイパーズ	¥ 3,980
電脳戦機バーチャロン	¥ 3,980
ラストブロンクス	¥ 3,980

ガレージキット	
1/72 VR テムジン(塗装済)	¥ 3,980
1/144 VR バイパー II	¥ 6,100
1/144 VR ライデン	¥ 8,800
1/5 藤崎 詩織(完成品)	¥ 7,800
1/8 藤崎 詩織	¥ 4,300
1/8 朝日奈 夕子	¥ 4,300
1/8 虹野 沙希	¥ 4,300
1/8 綾波 レイ	¥ 4,300
1/8 惣流=アスカ=ラングレー	¥ 4,300

とってもお得な会員特典!!

◎なんと掲載料金から**5%**の割引!
◎さらに会員価格での合計金額が1万円を超えると送料サービス!!

会員になるには?

◎商品に同封されている登録用紙を送るだけ!
5%割引はサターン関連の商品にかぎらせて頂きます。
お送りいただかないと登録できませんのでご注意下さい。

スーパーロボット大戦

大人気シミュレーションRPGがトレーディングカードになった!
5パック ¥1,500
1BOX ¥4,500

新作を予約された方は消費税をサービスいたします。

(株)クリエイティブヒューマン通販部 〒105 東京都港区芝1−11−16 ニチリンビル3F

コスパ最後の日？

コスパ in COSTUME-PLAY DANCE PARTY

CLIMAX
クライマックス inツインスター

1996年12月21、22、23日（土、日、祝）開場／12：00　開演／13：00

会場：神楽坂ツインスター　　東京都新宿区神楽坂2-11
参加料金：前売券／三日間共通6000円　当日券／3500円
内容：オールジャンル曲のコスプレダンスパーティー。ノンアルコール・フリードリンク制。
参加資格：18歳以上の男女
イベント：**21日クラシックコスパデー**（懐かしのゴールド時代の再現！コスプレコンテスト第1日目）
22日コスパニューバージョンデー（ＤＪカメレオンによるニューコスパリミックス。コスプレコンテスト第2日目）
23日レジェンドオブコスパデー（コスパ第1部の集大成。コスプレコンテスト第3日目及び3日間の入賞者（各5名×3日＝15名）によるコスパグランドスラムコスプレコンテスト。）

前売券は
チケットぴあ☎03-5237-9999　コスパショップ☎03-3770-3383　ゲーマーズ☎03-3985-3232まで
お問い合わせ
株式会社ブロッコリー、コスパ実行委員会（☎03-5387-6781）　月～金10：00～17：00

URL　http://www.jah.or.jp/~broccoli

各種フェア真っ最中！！

1.サイキックフォースフェア　　12/21～2/2
　様々なグッズ等が勢揃い！ファン必見！
2.第2次あすか120％フェア　　12/21～2/2
　あすかフェアが帰ってきた！　見逃せないぞ！
3.年末・年始　福袋フェア　　12/28～1/12
4.第2次オープニングフェア
　新ポイントカード10枚で、ゲーマーズ特製テレカ進呈
5.超ど級！！制服＆ゲームコスチュームフェア
　あの人気のコスチュームが勢揃い！！
　コスプレイヤー必見！！

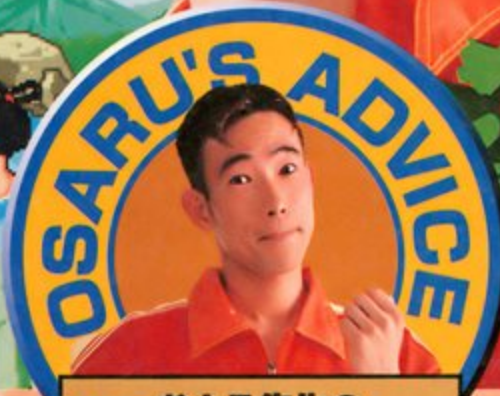
取扱商品

●ゲーム系書籍・コミック
●ゲーム系同人誌
●ゲームグッズ
●ゲーム系ＣＤ・ビデオ
●コスパショップ特製コスチューム
e.t.c

当店では、ブロッコリー主催のイベントのサークル参加申込受付ができます

ゲーム関連商品専門店

OPEN／11：00～21：00
AT／東京都豊島区東池袋1-28-7　蛇の目ビル3F
PHONE／03-3985-3232

※誠に勝手ながら、12月31日より1月3日までお休みとさせて頂きます。

PlayStation
SEGASATURN
奇想天外ハプニング
クールじゃいられない！
OSARU'S ADVICE
DX おさる先生の
日本特急旅行ゲーム講座
その1 ボードゲーム史上屈指のマップの広さ。
マス(駅)の数が、1850もあるぞ！
その2 ギャンブルツアー！喰いだおれツアー！
ツアープランは22種類！すごいぞ！
その3 本物の観光情報満載！ホントに旅行している気分になるし、
ゲーム以外にもデータベースとして活用できるんだ！
その4 旅行といっても、観光だけと思ったら大間違い！とんでもない
数々のハプニングが、君を待ち受けているのだ！
その5 戦略性にとんでるぞ、ルーレット(運)だけでは勝てない、
57枚のカードを駆使してライバルと差をつけろ！
その6 お金がなくなったら、アルバイトだ！
普通のバイトばかりじゃないぞ！
その7 掘り出し物をみつけろ！そして高く売れ！
その8 このボードゲームをはじめたら、普通の盛り上がりじゃすまないぞ！やる友人には、注意せよ！
愛と野望と観光の旅が今始まる！
DX
LET'S TRAVEL IN JAPAN
日本特急旅行ゲーム®
プレイステーション・セガサターン対応
1996年12月20日発売 ¥5,800(税別)/ボードゲーム
プレイ人数1～5人
日特 冬の8大名産品どーんとプレゼント
〈応募方法〉官製ハガキに、ゲームパッケージ裏のバーコードを貼り、1.お名前 2.ご住所 3.お電話番号 4.ゲームの感想を
ご記入の上、ご応募下さい。抽選で160名の方に、日本各地の名産品をどーんとプレゼントします。
〈宛先〉〒103中央区東日本橋2-27-12両国郵便局留め「冬の8大」係
あそびは文化 タカラ
© TAKARA CO.,LTD 1996.
観光情報提供：JTB日本交通公社出版事業局 編集協力：株式会社デンプロ
株式会社タカラ 〒125東京都葛飾区青戸4-19-16
タカラの商品はこども商品券で
TAKARA

早く
やって
欲しい。

OFFICIAL MAGAZINE OF SEGA セガファンのコミュニケーション情報誌

SEGA Magazine

セガマガジン

毎月13日発売

定価 300YEN (税込)

創刊3号 好評発売中

特集

未公開の資料とエピソードでつづる

ソニックチーム物語

サターンビッグタイトル特報!!

DIDITAL DANCE MIX 安室奈美恵

サターンアーケード移植作品のデキは?

バーチャファイター3

ダイナマイト刑事

LAST BRONX 東京番外地

サターン冬の新作CFギャラリー

特報&続報

セガスキー・スーパーG

スーパーカースカッドレース

セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ

ウェーブランナー

小特集

DIGIO(デジオ)が広げるコミュニケーション

セガマガジンは全国書店、有名アミューズメントスポットでお買い求めになれます。

SOFT BANK ソフトバンク株式会社/出版事業部

サターンソフト

攻略 Data Search データサーチ

ほんとうに楽しんでもらいたいソフトだからここまでします……Vol.5

ディスクワールド

●メディアエンターテイメント／HAMLET●発売中●5,800円
●アドベンチャー●1人プレイのみ●全年齢推奨

メーカーからの一言アドバイス

主人公は頼りにならないし、仲間は荷物（足がはえてる）だし、街の人はヘンテコという、みたこともないファンタジーふろむUK。ここではバナナアやらカエルやら、妙なアイテムが問題解決のカギを握っていたりします。普通じゃないだけに、自分の力で１つの謎を解いたときのヨロコビと脱力感がたまりません。じっくり頭の腕試し（なんだそれ）をされることをオススメいたします。攻略のアッコちゃんこと早川でした。

あまり攻略に頼るな！ 引き返すなら今のうち！

「一筋縄ではいかない」などと、ありきたりな表現じゃすまないくらい手こずる「ディスクワールド」。今回はいよいよお待ちかねの攻略編だ。すでにプレイしている人には言わずもがなだが、他から教えてもらってクリアしてもまるで面白くないのがこの作品の本質。だから、よほどのことがない限り、できるだけこのページは見ないようにしていただきたい。まずは各ACTの「あらすじ」だけに目を通し、大筋をつかんでから進めてみよう。そして、どうしてもわからない部分が出てきたら解法を読む。その際、各見出しをざっと見て、自分がひっかかっているところと関連のありそうな項を読んでもらえれば幸甚である。

ACT1

あらすじ

「見えざる大学」の落ちこぼれ魔法使いと呼ばれるリンスウインドは、近ごろ街を騒がせているドラゴンの退治を学長から（半ば無理やりに）頼まれる。まずはドラゴン探しのために、図書館から「ドラゴンのねぐら集成完結版」を借りて学長に渡す。その本に書かれていることによると、ドラゴン探知機を作るためには〝無限誘導コイル〟、〝小鬼〟、〝フライパン〟、〝魔法の杖〟、そして〝ドラゴンの息〟という5つの材料が必要らしい。リンスウインドは学長に探知機を作ってもらうために、とりあえず街のあちこちを探索することに……。

荷物を起こすには？

たんすの上で寝ている荷物を起こし、リンスウインドのお供をさせるためには、大学の１階の物置にあるほうきが必要。これを使って突いてやればいい。

本を借りたい

学長から頼まれた本を借りるためには、図書館員にその本のことを聞いた後、バナナ（荷物の中に最初から入っている）を与えればいい。話を聞く前にバナナを与えてしまった場合は、大学内のキッチンで取り直そう。

大学の外へ出たい

大学の扉を開けて街へ出るには、まずそのそばにいる見習い魔法使いと会話し、「？」を選択すればいい。この時出てくるカエルは後で使うので、ついでに入手。

「魔法の杖」の入手法

探知機製作に使う杖は、大学の食堂にいるウインドルから奪う。彼は耳が遠く、強度の近眼なので、それを利用してほうきとすり替えるのだ。やり方は、アイテムウインドウで選択したほうきを、杖に重ねてBボタン。

「フライパン」の入手法

キッチンにあるフライパンは、まず裏庭で窓にはしご（横町の屋根で入手）をかけ、あらかじめ虫取り網（広場の精神科医院内で会話し、再び入り直すと入手できる）を手にしてから登る。そして網でパンケーキを取ると、コックが文句を言うために出て行くので、その隙に取ろう。

「無限誘導コイル」の入手法

無限誘導コイルは、通りの理髪店で婦人の頭に巻かれているカーラーで代用する。まず、カーラーを調べた後、婦人と会話して「パーマよりストレートのほうが似合う」と言いくるめる。するとカーラーがはずされ、いったん調髪師のポケットにしまわれる。

このままだとまだカーラーは取れないので、次に調髪師と会話して、彼が好きな女性（精神科医院にいる女性）のことを考えてボーッとしている間に、ポケットからスリの技術を使って抜き取ろう。

なお、スリの技術は広場のヒトデと会話（その際、自室のたんすの中にあった革袋を必ず持っていくこと）すると教えてもらえるので、あらかじめ身につけておこう。

「ドラゴンの息」入手法

街の人々との会話から、ドラゴンは自惚れ屋で、光るものが好きだということがわかるので、それを利用する。まず宮殿の入り口でどちらかの衛兵に話しかけ、彼らをケンカさせる（再び入る時は、反対側の衛兵に話しかければOK)。すると中に入れるようになるので、次に道化の部屋へ行って鏡を入手しよう。最後に、横町の屋根の上から塔に登り、旗竿の先端に鏡を下げ、軽くゆすってやればいい。後は荷物が自動的にキャッチしてくれる。

「小鬼」の入手法

小鬼は、横町の錬金術師の家にある箱を調べると中にいるのがわかる。まず錬金術師の注意をそらすためにとうもろこし（貸馬屋の袋から入手）を近くのフラスコに入れる。次に箱を調べると、小鬼は逃げ出して家の外の穴に隠れてしまうが、ひも（通りのおもちゃ屋で入手）にミミズをつけて、釣りの要領で捕獲できる。ミミズは、広場の露店から入手したトマトをさらし台の罪人に投げた後、再びトマトを取ると出てくる。

錬金術師の家に入れない

横町の錬金術師の家に入ろうとすると、途中にある石畳で屋根の上にとばされてしまう。これを避けるためには、その石畳を避けて下のほうを通るか、飛ばされる前に右のほうへCボタンで早めに移動すればいい。これに気づかないと、錬金術師の家の存在を見失いがちなのだ。

ドラゴンはどこ?

探知機の材料を学長に渡すと、マップ画面でのドラゴン探索になる。この画面では、リンスウインドをCボタンで適当に移動させ、音を頼り（近くなると音が変わる）に探そう。マップ左下のあやしいところを。

ACT2

あらすじ

隠れていたドラゴンが語ることには、自分を異世界から召喚し、操っているのは悪の秘密結社だという。さらに、メンバーのそれぞれが構成員の証しとして身につけている金製品を集めて、ここへ持ってこいとリンスウインドに（やはり強引に）頼みこむ。金製品を奪ってしまえば、ドラゴンは呪縛から解かれ、もとの世界に帰れるというのだが……。

それはともかくとして、リンスウインドはLスペースをくぐってドラゴンが召喚された過去に行き、手始めに秘密結社のメンバーが誰であるかをさぐることにする。

まず何をすればいいの?

ACT2は、図書館の奥にあるLスペースをくぐり、ドラゴンが召喚された過去（夜）と現在（昼）を往来しながら謎を解くことになる。そのため、最初にLスペースの入り口を開けなければ話は始まらない。

まず、図書館で変な男と話して、先ほど入手した黄金すべてと引き換えに、金のバナナを購入しよう。その後、図書館員と会話すると「Lスペース」の項目が加わるので、これで詳しいことを聞く。後は金のバナナを図書館員に渡せば（ACT1と同じ要領)、Lスペースの入り口を開けてくれる。

秘密結社のアジトはどこ?

初めてLスペースをくぐって過去に戻った直後、しばらく図書館内で待っていると、ドラゴンが言っていたとおり泥棒が現れ、「絶対に失敗しないドラゴン召喚法」という本を盗んでいく。

その一部始終を見たら、泥棒がやっていたのと同じようにそばの本をいじって隠し扉を開け、そこから出て後をつけていく。その後のマップ画面上で、泥棒がウロウロしている（表示が小さいので見失わないように）が、やがてある場所に消えるので、そこへ行ってみよう。そこが秘密結社「剣の啓明兄弟会」のアジトだ。

門の通行証がほしい

昼の破れ太鼓亭にいる「おびえた男」と会話し、彼が宿屋で通行証を幽霊に盗まれたことを聞く。次に、宿屋の部屋でシーツを入手してから過去に戻り、夜の宿屋の部屋に行く。そしてシーツをかぶって幽霊になりすまし、男を驚かす。その間に宝石箱を調べると通行証を取り出す手段がわかるが、ハンマーを発見したところでいったん手詰まりになるので、また昼の破れ太鼓亭に戻って男に話（入手法）を聞く。最後は、またまた夜の宿屋に行って宝石箱を調べれば、ようやく通行証が入手できる。

秘密結社の集会に入れない

秘密結社のアジトを発見しても、その中に入る（集会に参加して構成員の正体を調べる）には、メンバーと同じ服装（ローブ姿）をし、かつ合言葉をさぐらなければならない。とりあえずローブの入手方法から説明しよう。まず夜の公園に行って、そこに寝ている過去のリンスウインドの口にカエルを放り込む。すると近くにいる雨降らし蝶の動きがおとなしくなるので、すかさず虫捕り網で捕らえる（カエルを使う前だと失敗する。その際はLスペースに入り直すこと)。次に、夜の通り（昼間、僧が立っている場所）へ行き、曲がり角のランプに蝶を放す。後は昼に戻って、僧が通りの横町のひもに干しておいたローブを取るだけだ。

合言葉は、まず下準備としてアジトの扉付近にある雨樋の向きを調節しておく（この後の盗聴をしやすくするため)。次に、いったんLスペースに入り直して夜に戻り、今度は泥棒が図書館に来る前にすばやくアジトへ行く。しばらく待っていると泥棒が来て、扉の前で仲間と会話するので、リンスウインドが隠れているそばの排水管にグラスをあてて、その内容（合言葉）を盗聴するのだ。ここで使用するグラスは、破れ太鼓亭（昼でも夜でも可）で入手できる。バーテンのうしろにある棚を調べると「逆戻りワイン」があるので、その直後に飲み物を頼み、空になったグラスを持っていこう。

宮殿に入るには?

宮殿に入るにはACT1と同様に、衛兵に喧嘩をさせればいい。今回は会話だけではダメなので、まず精神科医院で診察を受けて（座った後、適当に隣人と会話していればいい)、ロールシャッハテストの紙を2枚もらう。この紙のインクの染みがブスとデブを連想させるのを利用して、いずれか片方の衛兵に対応したものを渡そう。

暗がりの奥に行きたい

暗がりに入ろうとしてもすぐリンスウインドが戻ってしまう場合は、まだここに入る目的を見つけていないからである。ここへ入るには、まず宮殿で列に並んでいる農夫と話そう。すると、以前ここに並んでいた泥棒について聞ける。「泥棒は暗がりに住んでいるらしい」ということがわかれば大丈夫だ。

プルーンがほしい

見習い魔法使いのプルーンは、食堂にあるドラをバチで鳴らした後なら入手可能。バチは破れ太鼓亭の小さい男の背後にある絵を見て、その間にグラスをこっそり逆さにして騒ぎを起こす。そしてトロールが鎮静のために入り口を離れたら、はしごを使って看板のバチを入手。

くみとり人の「金歯」の抜き方

秘密結社メンバーのくみとり人の金製品は、口元に光っている金歯だ。これを奪うには、彼が甘いもの好きなことを利用して、まずシュガードーナツ（広場のディプラーから購入）を渡す。するとまんまと歯が痛み出して理髪店（歯医者も兼業している）に行くのである。

ただし、これだけではまだ不十分。次に調髪師を追い払わなければならない。今度は精神科医院に行こう。ここで順番待ちをしている女性と会話（ただし、この前にリンスウインドが診察を受けていないとダメ）する。そして、彼女の行方不明の恋人のことを聞く。この話を聞き終わると、リンスウインドがもしもその恋人にどこかで会った時のためにと、メモをくれるはずだ。

これを調髪師に渡すと勘違いして店から出ていくのだ。後はくみとり人が座っている椅子のそばの機械を使って、金歯を抜くだけだ。

「道化の帽子」の奪い方

宮殿の道化師の帽子を奪うには、まず大学の裏庭にあるゴミ箱を持ってきて、これをヤツの頭にぶちまける。すると風呂へ入るために自室へひっ込むので、その間に帽子掛けにかかった帽子を取るのだ。ただし、いきなり行ってもチャッキーが見張っているので、その前に泡のお風呂（宿屋の奥の風呂場で入手）をバスタブに入れて泡で目くらましをかけること。

煙突掃除人の「ブラシ」は？

横町の屋根の上にいる掃除人も秘密結社のメンバーで、彼の金製品はブラシだ。これを取るには、まず通りのおもちゃ屋で豚おじさん人形を入手しておく。そして人形で煙突（錬金術師の家）を1本ふさいでしまう。

次に、錬金術師の家へ入って暖炉に火薬のたる（街の門で入手）を置いたら、導火線がわりにひも（すでに持っているはず）を伸ばして、家の外に出る。最後にその先に点火すればいい。点火するための火は、破れ太鼓亭のカウンターにあるマッチを使おう。これは飲み物を頼んだ後ならタダでもらえる。

石工の「コテ」のもらい方

昼間の暗がりにいる石工のコテ（金製品）は、彼と秘密の握手をすれば入手できる。秘密の握手は、広場にいるヒトデから教えてもらえる。ただし、教えてもらうためには真の男の証になるようなアイテム（女性が身につけていたブルマ）を持ってこなければならない。ちなみに、老人からスったブルマは不可である。

真の男の証とは？

真の男の証として使うブルマは、入手するための手順がかなり複雑である。まず夜の通りの横町に入って、トイレの扉の内側にある落書きを読む。すると、夜のお宿にいるビッグ・サリーの存在がわかる。

次に、夜の暗がりの奥へ行ってお宿にいるサリーと話す。彼女は、スペシャルの材料としてココナッツミルク、卵、小麦粉を持ってくるように言うので、今度はそれを探しにいこう。ココナッツミルクは、街の門から出た後のマップで、「世界の果て」に行けば見つかる。ここで木をゆすって実を落とし、それを網ですくってからドライバー（ドラゴンがいた納屋の壁にある）で穴を開ければOKだ。卵は、街を出て山を越えようとすると途中でコカトリスが落としていく（ついでに入手できる羽根は、他の場所で利用する）。小麦粉は、大学のキッチンにある片栗粉で代用すればいい。

これらを集めてサリーに渡すと、スペシャルを作ってくれると同時にようやくブルマが手に入るのだ。

魚屋の「ベルト」の抜き方

魚屋の金製品であるベルトを抜くには、まずプルーン（大学の門のそばで入手）を彼が食べているキャビアの皿に仕込む。するといきなり便意をもよおした魚屋はトイレに駆け込むので、その後を追いかけて扉の外でしばらく待つ。そしてズボンを下ろしたところを見計らってベルトを抜こう。ただし、これだけでは魚屋も抵抗するので失敗する。そこで、事前にトイレに罠を仕掛ける必要がある。罠に使うアイテムは、魚屋の店先にあるタコ（ひもを使って捕獲）と、愛の薬のカスタードだ。この2つを便器の中に入れておけばすんなり抜き取れる。

なお、愛の薬のカスタードは、街の外の暗い森に住む魔女オグの家で入手できる。これを持ち運ぶための容器（つぼ）は、通りで夜だけ営業している「炎のトロールの終夜営業の陶器の店」で入手すること。

泥棒の「合鍵」の取り方

泥棒の金製品は仕事用（？）の合鍵だ。これを入手するには、まず暗がりに昼のうちに行き、泥棒が住んでいるあばら家まで進む。あばら家に入るにははしごをかければいいのだが、その時に物音がすると追い返されるので、はしごの先にブラ（秘密の握手を覚えた時についでに入手している）をつけて消音する。そして中に入ったら泥棒が眠っている隙に合鍵を取ろう。リンスウインドが近づくと泥棒が寝返りをうって合鍵が取れなくなってしまうが、街の外の山道で入手した羽根で足の裏をくすぐれば、再びこちらを向いて取れるようになる。

6つの品をドラゴンに渡したら？

金製品をすべて集めてそれをドラゴンに渡すと、ドラゴンは本性を現し、秘密結社のメンバーに復讐するために納屋から出ていってしまう。ACT 2のラストは、この凶悪化したドラゴンを止めるための手段を講じなければならない。具体的には、ドラゴンが召喚された夜まで戻り、召喚そのものを阻止（泥棒が盗もうとした召喚の本を別のものにすりかえる）して、これまでのことをなかったことにするわけだ。

まず、下準備としてすりかえた時の代用となる本を入手するため広場へ行く。ここで店を出しているオグからじゅうたんを購入すると、店先にカスタード作りの本が現れるので、それについて会話をする。しかし、この本は売ってくれないので、ある程度会話してオグが目を閉じた状態になった時にすばやくクリックして取ろう。

その後、Lスペースをくぐって過去（夜）に戻り、泥棒が来る前にドラゴン召喚の本を取り、アイテムウインドウでカスタードの本と表紙を取り替える。そしてドラゴン召喚の表紙のほう（中身はカスタードの本）を書架に戻し、しばらくしてそれを泥棒が盗んでいけば成功だ。その後はドラゴンの召喚が失敗し、過去が改変されていくさまが自動的に進行し、ACT 3へと突入する。

ACT3

あらすじ

リンスウインドが過去を変えたために、街の様子は一変。秘密結社や精神科医院、錬金術師たちも以前とは違う方面で活躍（？）していた。ドラゴンの存在もいったんは消えたはずだが、結果的にリンスウインドのポカで再び登場してしまう。今度は執政官に（またまた無理矢理）ドラゴン退治を押しつけられたリンスウインドは、「ドラゴン退治をする英雄の姿と装備はどうあるべきか」ということを街の人々から聞き集める。そして、それらの話を総合して、最もドラゴン退治の確率が高い装備を揃えることになるのだが……。

まず何をすればいいの？

ACT 3では、まず街の人々からドラゴン退治の「英雄像」を聞く。あいかわらず人々は「お守りが必要」だとか「ロひげがいる」など、いろいろ言うはずだ。

ある程度こうしたアイテム（最大8種類）について情報を得たら、街の門にいる守衛隊長に話しかけて、ドラゴン退治の確率を教えてもらおう。具体的には、この8つのアイテムのうちどれを使えば百万パワーになるかを計算してもらうのだ。

写真の画面で、適当なものを選択（個数は自由）して、百万パワーになる組み合わせがわかったら、あらためてそのアイテムを探しにいこう。

宮殿に入るには？

ACT 3でも、宮殿に入るにはまたまた衛兵を喧嘩させて、その隙をつかなければならない。今度の手段は、広場のディブラーが売っている減量用のヒルだ。

細いほうの衛兵を怒らせるなら、このアイテムをウインドウでクリックして中身のヒルを出し、それを渡そう。太ったほうの衛兵を怒らせる場合は、中身のヒルを出した後の紙袋を渡せばいい。

犬が邪魔で船乗りと話せない

その前にいる犬を黙らせる必要がある。その方法だが、まず宮殿の地下にある牢へ行き、奥に転がっているがいこつから骨を入手する。それをおもちゃ屋のカウンターにあるのりのつぼにつけてから、犬に与えればいい。

小鬼カメラの取り方

錬金術師の家にある小鬼カメラは、錬金術師を外出させれば取れる。まず会話をして、ウインドウで「からかい」を選択だ。すると、錬金術師はポップコンーンの材料を取りに貸し馬屋へ行く（ついでにロバ車のナンバープレートの前の袋をどけてくれる）のだ。

小鬼はどこにいる？

小鬼カメラを機能させる小鬼は、宮殿の地下牢の小さな穴（独房の付近）に隠れている。ここでもひもとミミズ（破れ太鼓亭のカウンターの後ろを調べて、サボテンのジュースを見た後で飲み物を頼むと、グラスの底にいる）ので捕獲できる。ちなみに、小鬼はネズミに変装しているのでウインドウでBボタンを使って本体を出そう。

「ロバ車のナンバー」って？

プレイ中によく「あのロバ車のナンバーはわかったかい？」という台詞が出てくる。ロバ車とは、貸し馬屋に放置してあるもので、ナンバープレートが問題の部分だ。これを見るにはまず前にある袋をどかせてから（前頁参照）、汚れを落とさなければならない。手順は、まず明るい森の井戸でハンドルを回して水を汲み、それをつぼに入れる。さらに宿屋の風呂にあるせっけんを加えてせっけん水にする。最後に道化の部屋にあるブラシを突っ込んで、それでプレートを洗おう。

「口ひげ」の入手法

ドラゴン対決で使う口ひげは、貸し馬屋のロバのしっぽで代用する。まず横町で屋根に登り、はしごがしばられている縄をナイフ（暗がりのあばら屋へ入り、かばんを調べると出てくる）で切る。

すると暗殺者が落下してきてロバ車のナンバーを聞いてくるので、あらかじめ調べておいたナンバーを教えてやろう。その後、広場へ行くと酔っ払い運転の罪でさらし台に入れられたロバがいるので、そのしっぽをはさみ（理髪店で入手）で切ればいい。

「魔法の呪文」はどこに？

ドラゴン対決で唱える魔法の呪文は、図書館にある蔵書を探せば覚えることができる。

とりあえず、ACT 2で金のバナナをリンスウインドに売りつけた男がいた場所へ行こう。

ACT 3では変な男はいなくなっているが、実はそれがヒントとなっていたのである。この近辺の本棚のあたりを探してみよう。魔法の呪文を記した本はカーソルを受けつける範囲がかなり狭いので、ゆっくり動かさないと通り過ぎてしまうこともあるぞ。

「カモフラージュ」とは？

ドラゴン対決で使うカモフラージュは、まず夜のお宿のビッグ・サリーから情報を聞いてから入手することになる。話を聞いた後、暗がりの中間地点あたり（石工が作業していた場所）へ行き、壁にこびりついているすすをヘラ（大学のキッチンで入手）でそぎ取ろう。

ただし、そのままだとカモフラージュアイテムとして

使えないので、アイテムウインドウに収めた状態でBボタンを使おう。すると粉状になるのだ（体に塗りつけて迷彩にするためか？）。

「剣」はどこから入手する？

ドラゴン退治で使う剣は、地下牢の拷問台に縛りつけられているチャッキーに隠されている。

まずクランクハンドルを入手しよう。これは明るい森の井戸にあるので、ナイフかドライバーではずせばいい。クランクハンドルを台に取りつけて、チャッキーを伸ばすと、剣が抜け出てくる。しかし、この剣はそのままではまだ使えない（チンと鳴らないから）ので、調子を整えてやる必要がある。これについての情報は、他の場所で聞こう。

剣の調子を整えるには？

チャッキーから取り出した剣の調子を整えるための情報は、街の門にいる守衛のキャロットから得られる。

彼に剣のことを聞くと、調子を整えられる人物のことがわかると同時に、門の外の世界にある炭坑へ行けるようになるのだ。

さっそく炭坑の奥に行って剣をスミスに見せると、調子を整える作業を引き受けてくれる。しかし、かわりにエルダーベリー酒を一杯要求してくるので、どこかで入手してから再び来ること。

エルダーベリー酒はどこ？

エルダーベリー酒は、当たり前だが破れ太鼓亭で入手できる。この酒についての情報はバーテンに飲み物を頼むとわかる。

この時、飲んだ後のジョッキもついでに取っておこう。

エルダーベリー酒はここの地下貯蔵庫にいるネズミを退散させた後、樽の中身を調べてからジョッキに注げばいい。ただし、注いだ酒を荷物に持たせるとなぜか飲まれてしまうので、目的の炭坑に運ぶまでの間はリンスウインドに持たせること。

酒場の貯蔵庫に入れない

破れ太鼓亭の地下貯蔵庫に入るには、ネズミを退治しなければならない。しかしリンスウインドにはその勇気がないらしいので、ここは宿屋にいるボギーマンの手を借りよう。まず宿屋の中に入ったら、扉の裏に隠れているボギーマンと会話する。

彼はネズミ退治を引き受けてくれるのだが、扉から離

れて移動するのをいやがるので、ドライバーを使って扉の蝶番をはずしてあげよう。後は自動的に片づくので、ゆうゆうと貯蔵庫へ戻ろう。

「あざ」の情報はどこに？

広場にいる女戦士と会話すると、「ドラゴン退治の英雄はあざが必要」といった感じの話が聞ける。これだけだと手掛かりが少ないので、宿屋の庭へ行ってみよう。すると刺青をしている船乗りがいるので、それを調べてから彼と話す（後ろにいるオヤジに酒を注文する）。

すると、行方不明になっているオウムのポリーを見つけてきてくれれば、刺青のことについて教えてくれると約束する。同時にポリーを呼ぶための呼び笛を貸してくれるので、今度はそれを持って世界の果てへ行ってみよう。ここで呼び笛を吹くとポリーが現れるはずだ。

その後、うまくポリーを捕獲して、呼び笛といっしょに船乗りに返すと、調髪師が刺青師をも兼業していることを教えてもらえる。後は、刺青を彫ってもらう（あざの代用）ために調髪師に店で話を聞くだけだ。

オウムを捕まえられない

世界の果てで呼び笛を吹くと現れるポリーは、「クラッカーがほしい」と言うので、望みどおりに与えてやろう。まず火薬（これ以前に、街の門で入手している）にマッチで火をつけて、花火（クラッカー）を1つ作ったら、それをポリーに向かって投げつける。するとポリーが気絶して水面に落下するので、それを虫取り網ですくい取ろう。ただし、虫捕り網はそのままでは短くて届かないので、延長する必要がある。

それには、まずヘビ（広場の露店の卵をクリックすると出てくる）を肥やし（大学の裏庭で入手）と洗濯のり（大学の物置のランプをマッチで点灯すれば見つかる）で固める。次に食堂のウインドルが持っている棒とまたまたすりかえよう。そして、最後にこの棒を虫取り網に継ぎ足してやれば完了だ。

落とした呼び笛を回収したい

ポリーを捕獲した時に落としてしまった呼び笛の回収には、学長室にある帽子（ウインドウで調べると、中に何かあることがわかる）が必要となる。まず世界の果てにあるランプをはずし、その留め具に帽子を掛けたら、中から出てくるハンカチをロープ代わりにして降りよう。そして甲羅の上で光っている笛を回収だ。

床屋に刺青を入れてほしい

船乗りとの1件が片づいたら、今度は調髪師に刺青の話を聞くことになるのだが、本人が明るい森にいる（ACT 2での展開上）ため、とりあえず店に戻ってもらう必要がある。まず、理髪店にある予約者名簿を持って精神科医院に行く。そして順番待ちをしている女性に渡してサインをしてもらおう。これを調髪師に見せると、またもや勘違い（?）して店に戻ってくるのだ。後は店に行って、刺青についての話を聞こう。リンスウインドの「痛いから刺青はいやだ」という言葉に、「刺青シールなら痛くない」という返答が返ってくる。

刺青シールをもらえない

刺青シールは広場のヒトデが持っているが、リンスウインドにはゆずってくれない。話しかけてもシールを高く掲げるだけだ。こうなったらいったん広場を離れ、くみとり機械についているゴムのベルトをナイフで切って入手する。そして横町から屋根の上、さらに塔のてっぺんに登り、ゴムを旗竿にくくりつける。後はバンジージャンプの要領で、ヒトデが掲げたシールを奪おう。

「お守り」はどこにある?

ドラゴン退治に必要なお守りについての話は、まず最初に大学の食堂にいる教授から聞く。その後、広場の女戦士と会話し、さらに老人たちと話す。

こうして彼らからの情報を総合すると、そのお守りとはオフラー寺院という場所に隠されている、「オフラーの目」というアイテムであることがわかるはずだ。

ところで、肝心のオフラー寺院がどこにあるのかは歩き回っているだけではわからない。実はその場所を知っているのは、破れ太鼓亭の奥のテーブルにいるほらふきだけなのだ。しかし、彼は文字どおりほらふきなのでまともには教えてはくれない。まずは本当のことを話させるための手段を講じよう。考えつかなければ次の項へ。

オフラー寺院ってどこ?

ほらふきにオフラー寺院の場所を話させるには、まず彼と話してバーテンに飲み物を2人ぶん注文する。そしてその飲み物の片方に真実の薬（入手法は次の項を参照）をまぜる。すると、それに気づいたほらふきは、「相手が周囲にある絵を見ている間にテーブルを回して飲み物を入れ替え、これを絵の枚数だけ交互にやる」というゲームをしかけてくる。

結果的に、このゲームに勝つことができればオフラー寺院の場所を聞き出せるのだが、やはり何らかの措置が必要となるので考えてみよう。

ほらふきに本当のことを話させる

ほらふきの飲み物に仕込む真実の薬は、暗い森の奥にあるオグの家で入手できる。部屋の中に入って机の上を調べると、真実の薬があることがわかるので、その後オグに薬をくれるように頼みこもう。

するとキスを要求してくるので、リンスウインド自身に愛の薬入りカスタードタルトを使って、強引にさせてしまうのだ。なお、カスタードタルトは秘密結社のアジトの扉をノックして、事前に入手しておくこと。

ほらふきとの勝負に勝ちたい

ほらふきに勝つには、飾ってある写真を1枚増やせばいい。まずカメラと小鬼を組み合わせて小鬼カメラにする。次に、レディ・ラムキンのドラゴン保護区（街の中にある。ロバ車のナンバーを見た後に行けるようになる）へ行き、扉をノックしてラムキンを玄関に出させた隙に、裏庭にあるバラの飾りを（ついでに革ひもと釘も）入手。次に、バラの飾りをオグの家の裏（部屋で毛糸を調べると行ける。ここでもついでに木槌を入手）にいる羊につけて撮影し、その写真を額（魚屋の店先で入手）に入れてできあがり。後は、ほらふきのそばの柱に木槌で釘を打ち、写真を掛ければいい。

寺院に入るには?

ほらふきとの勝負に勝ったら、門から外へ出て、新たに表示される峡谷へ入ってみると、ようやく念願のオフラー寺院がある。

しかし、橋を渡ろうとすると、すかさず僧がリンスウインドを川へ落としてしまう。ここを無事に通過するには、すでに持っているじゅうたんを橋に敷いて、逆に僧を川へ落としてしまえばいい（バチは当たらないのだろうか）。

寺院の祭壇の奥に行きたい

オフラー寺院内部に入ったら、今度はその奥の祭壇に行くことになる。

しかし、途中にはあからさまに罠があって、リンスウインドはおびえて進むことができない。

ここでは、まず革ひも（レディ・ラムキンのドラゴン保護区の裏にある、ドラゴンの檻にかかっている）を荷物に結びつけてから、近くの帽子かけにある目隠しでリンスウインドの目をふさぐ。

すると、荷物が盲導犬の要領で、リンスウインドを祭壇の奥まで無事に（あまり無事そうでもないが）誘導してくれるのだ。

寺院にある「お守り」がほしい

オフラー寺院の祭壇に祭られている「オフラーの目」は、ある映画をほうふつとさせる方法で入手する。まず革袋を祭壇の近くに盛られている砂山で使用し、中に砂を詰め込む。

そして重くなった革袋（オフラーの目と同じ重量らしい?）をオフラーの目に使うと、素早く入れ替えて見事に入手できる。その後はもうここに来る必要はない。なお、ドラゴン対決に必要なものをすべて集めると、自動的にストーリーが進行し、ACT 4へと突入する。

ACT4

ドラゴンへの対抗手段は?

ACT 4は非常に短く、ごくわずかなアイテム収集とエンディングを残すのみだ。ここでやるべきことは、まずドラゴンに対抗できる武器の入手。最初に広場の中央で捕らわれの身となっているレディ・ラムキンの服の裾から鍵を入手したら、それでドラゴン保護区の檻を開けよう。

そして檻の奥にいるマンボ16世（カーソル表示はM16）を捕まえて銃の代わりにする。後は、銃弾となるアイテムの収集だが、これは火薬（ゲーム進行上すでに入手ずみ）、炭坑の奥にある石炭、オグの家の大なべ、宮殿の地下牢の奥にある石炭で代用する。これらを揃えると自動的にドラゴンとの最終決戦が始まるので、後はしばらく成り行きを見ていよう。

最後にすべきことは?

ドラゴンとの最終決戦が始まってしばらくすると、再びカーソルが表示されてプレイヤーの操作が可能になるはずだ。そうしたら、アイテムウインドウを開いてカスタードタルトを選択し、それをドラゴンに向かって使用（投げつける）してみよう。

すると、タルトの効果でドラゴンが……。この先は長時間かけてプレイした者だけが味わえる感涙のラストシーン（?）なので、何も言わないことにしよう。後は実際に多大なる苦労を想起しながら見てほしい。

SEGASATURN NETWORKS LABOLATORY

セガサターン ネットワークス
ラボラトリィ

SEGASATURN NETWORKS

LECTURE 04

セガサターンネットワークスの次なる展開

7月のモデム発売とともに躍進を続けるセガサターン ネットワークス。今回のSEGA SATURN NETOWORKS LABOLATORYでは、トライネットワークキャンペーンや新ネットワークサービス「ぷらら」に参画するなど、新しいセガのネットワーク戦略についてお伝えする。

このままいけば12月でユーザー数は50,000人

編集部 7月にモデムが発売されてから4カ月が経過していますが、どのくらい普及していますか？

柴崎 12月末には50,000台を突破しそうな勢いです。

編集部 ユーザーからの反応は？

柴崎 モデムというハードそのものには、かなりのご好評をいただいています。逆にコンテンツのほうで、セガらしいものをもっとどんどん出してくれ／ という要望が来ています。これはゲームでもそうですし、インターネットのような非ゲームの分野のコンテンツにも、「もっともっと」という声が届いています。手ごたえはかなりいいんですよ。

編集部 利用率の高いサービスは？

柴崎 インターネットとXBANDの通信対戦ゲームがどちらも同じくらいの利用率の高さですね。インターネットをやりたくてセガサターンを購入している方にはもちろん、XBANDも好評です。特に、今回は年末に「電脳戦機バーチャロン FOR SEGANET」というタイトルがあって、ユーザーさんからの反応がものすごいんですよ。

編集部 初期バージョンでは、セガサターンインターネットはブラウザのみで、メールなどの機能がなかったんですが、そのときにインタビューさせていただいたときには、バージョンアップを夏くらいに行うということだったのですが。

柴崎 基本的にVol.2はアブリックスさん（セガサターンインターネットの開発元）が準備をして進めています。こちらでは、もちろん1日も早くというのはあるんですが、皆さんのご要望にできるだけ乗っ取ったものを出してあげたいな、というのがあるので、いろいろな意見を取り入れながら、内容を詰めに詰めているという段階なんです。

編集部 ということは高いバージョンアップが期待できるわけですね。

柴崎 ええ。ただパソコンと競って機能を上げようというのではなくて、サターンを使っていただいているユーザーの方々に一番合った機能を出していきたいと思っています。

新サービス「ぷらら」の端末としても生かせる

編集部 現在行われている「トライ／ネットワークキャンペーン」についてお伺いしたいのですが。

柴崎 とにかくネットワークをやってもらわなければその面白さはわからない、やる前から大変かな、と思ってしまうとやらず嫌いで終わってしまう。ちょっとでもやってみて、「あ、こんな世界なんだ」と体験していただければその面白さ、簡単さが伝わるんじゃないか、というのがこのキャンペーンの主旨です。2週間インターネットが無料で使えるなど、買ったその日からネットワークの世界を体験できる内容です。

編集部 このキャンペーンで「ぷらら」の接続ソフトも同梱されますが、「ぷらら」のサービスにはセガさんも参加なさっていますよね。

柴崎 ええ。

編集部 今はパソコン中心という感じですが、ぷららにアクセスできる端末として、サターンユーザーを増やしてしていこうというお考えは？

柴崎 ぷららではサターンでネットワークを体験して、もう少しパソコンよりのことをしたい、例えばオンラインショッピングですとか。そういうユーザー層を獲得できるのではないかと思っています。「ホームネットにはサターンを」というのが夢です。そのためには、もちろんコンテンツが重要になりますがね。

編集部 以前からネットワークRPGというお話がありますが、どのような感じで進められているんですか？

柴崎 ネットワークRPGは来年の春頃をめどに、できるだけ早い時期に実現できるよう準備はしています。

編集部 ゲームの展開は？

セガ・エンタープライゼス
マルチメディア事業部
柴崎敏広氏

チームマネージャーの立場からセガのネットワーク戦略について熱く語ってくれた。

セガサターンネットワークスとは？

今年7月に発売されたセガサターンモデムを中心に、独自の展開を続けるセガサターン ネットワークス。モデムをサターンにセットし電話回線を接続するだけで、遠隔地の相手と戦うことができるXBAND対戦や、ニフティサーブへのアクセス、インターネットなどが楽しめる。周辺機器として、文字入力を容易にするキーボードと、ニフティサーブで送受信したメールや本体メモリー、パワーメモリーのデータを保存できるフロッピーディスクドライブが発売されている。

発売後着々とユーザー層を増やしているセガサターンネットワークスだが、年末から年明けに向けて「ぷらら」への対応や、「バーチャロン」を始めとするXBAND対戦対応の新タイトルの発売など、いよいよ大きな展開を見せる。

セガサターンモデムと周辺機器。モデムはソフト3種とモジュラーケーブルのセットで定価14,800円だ。

新ネットワークサービス「ぷらら」にサターンでアクセス

セガサターンで新たに利用できるようになった便利なサービスを紹介しよう。セガ、NTTやソニーなどが共同出資したジーアールホームネットが提供するネットワークサービス「ぷらら」だ。このサービスを受けるとインターネット、オンラインショッピング、通信カラオケ、ネットワーク対戦ゲームが楽しめるのだ。

インターネットというとお金がかかるし、それにオンラインショッピングはクレジットカード番号を他の人に知られてしまう危険があって(インターネットはいろんな人が自由に使えるからね)、やってみたいけど二の足を踏んでいたって人にはこの「ぷらら」はお勧めだ。

まずコンテンツ課金を採用しているということ。月額1,600円を払えばインターネット使い放題(もちろん電話代はかかるけど)。ショッピングも、お店に入るたんびにお金を取られるということはない。

また、こちらからの情報は電話回線を通じてぷららが一括管理してくれるので、個人情報がインターネット上で人目にさらされるなんてこともない。入会金、基本料金は無料だし、この機会にサターンでぷらぷら「ぷらら」探検なんてのもいいかも。

いざ、サターンで「ぷらら」へアクセス。ブラウザはサターン独自のものなので見た目にもわかりやすい表示だ。

通販感覚で買い物できるお手軽なショッピングモール

「自由市場WEST&EAST」はぷららのショッピングモールだ。買い物は欲しいものを見定めて、購入欄にチェックすればOK。掘り出し物をゲットしよう。

電子メールを使えば、瞬時にかつたくさんの人へ手紙を出すことが可能だ。筆無精のあなたも重宝すること請け合い。

「エンターテイメント劇場」では、対戦ゲームなどが楽しめる。サターンユーザーにとっては、セガらしいコンテンツに期待大だ。

「ぷらら」アクセス用グリーンディスクがもらえる トライ! ネットワークキャンペーンを実施中!

「ネットワークトライセット」はモデムを購入すると、先着10,000名にプレゼントされるとってもお得なセットだ。XBANDの通信対戦が楽しめる「セガサターンメディアカード」10度数お試しカード、「ぷらら」の接続ソフトのサターン版「ぷららセガサターングリーンディスク」。そして期間中にプロバイダ「Highway Internet」にオンラインサインアップすれば、1カ月間無料でインターネットが体験できる案内チラシと誰でも簡単にネットワークの世界を体験できる。1月末までの限定キャンペーンだ。

柴崎　基本的には参加型ですから、プレイする方々がゲームのストーリーを作っていきます。キャラそれぞれが皆さんで、同じ画面上でプレイできる。当然いろいろなパターンのストーリーが出てくるでしょうね。

TV電話システムにもなるセガサターンネットワークス

編集部　セガサターン ネットワークスは、今後どんな展開になっていくんでしょうか?

柴崎　10月末時点でサターン自体は370万台出荷されています。それをネットワーク化していくことが我々のもくろみなんです。一般の家庭での普及を考えると、まず第一に価格、もう1つは簡単じゃなきゃいけない、そして便利で楽しいというのが大事だと思うんです。価格自体はこの市場では破格といってもいいほど安くご提供していますし、簡単という点でも、ゲーム機のパットですべて操作できるので、価格、簡単さというのはクリアしています。今後求められるのは、便利で楽しいということだと思いますが、まずプラットフォームの普及と併せて、コンテンツ作りをかなり重視していきたいと考えています。通信対戦やネットワーク上でのRPGなど、マルチプレイができるようなネットワークゲームの展開ももちろん、非ゲームの分野でも、インターネットやニフティに接続できるだけでなく、テレビ電話のようなコミュニケーション形態を取ったり、サターン自体が情報端末になって情報入手ができる「情報家電」としての位置づけを目指していきたいですね。そういう意味でエンターテインメントと、非ゲームの2本柱でコンテンツの充実を図りたいです。

編集部　非ゲーム系の充実ということですが、テレビ電話システムは春頃にはお目見えするのでしょうか?

柴崎　ええ。いま、準備はどんどん進んでいます。詳細についてはまだお話できないんですが、できるだけ早くヴェールの中身を皆さんにお知らせできればと思っています。

編集部　早く知りたいですね。ところでテレビ電話のシステムでは、従来のサターンのコンテンツとの連動をお考えになっているのですか?

柴崎　そこをいま考えている最中なんですよ。今後のコンテンツにも関わってきますしね。ただ単純に話すんじゃなくて、ゲームをやりながら話すとか。これは私個人の理想なんですが、それはすごくおもしろい世界だと思いますね。

●POINT FOR BEGINNERS●

●コンテンツ
直訳すれば「目次」「見出し」といったところ。この場合、ホームページやマルチメディアCD-ROMなどの「主な内容」を指すことが多い。

●ネットワークRPG
ネットワークを介して、多人数で同時プレイするRPG。セガサターンネットワークスでは具体的なタイトルは上がっていないが、計画は進行中らしい。

●ホームネット
ホームネットワーキング。読んで字のごとく、家庭からネットワークに接続すること。サターンの場合、パソコンよりも簡単で安いというメリッがある。

セガサターンマガジンのホームページも試運転中

セガサターンモデム発売後、要望が高かったサタマガオフィシャルのホームページ。いよいよ大枠が完成し、試験的に公開中。現在の内容は、データステーション、リーダーズステーション、次世代裏技リーグ、そしてスタッフルームの4つ。特に次世代裏技リーグは、サタマガで公開された裏技をほとんど網羅していて、検索性も高く、実用性バツグンで一見の勝ちアリ。今後は、各ライセンシィへのリンクの充実を図るなど、ますます便利になっていく予定。ぜひ、サターンのモデムを使ってアクセスしてほしい。

URL:http://www.softbank.co.jp/sbnet/saturn/

SEGA PRESS

PRESENTED BY SEGA

Vol.14

SEGASATURN and SEGA ENTERPRISES OFFICIAL INFORMATION CLUB

セガが提供している各種情報サービスの最新の内容とアクセス方法は、ココを見ればバッチリのセガCSプロモーション部オフィシャルコーナー「セガプレス」。今回は「ナイツ」の絵本についての話だぞ！

今回は「ナイツ」の絵本を紹介するぞ！

今回は元ソニックチーム・デザイナーの三宅拓己氏が登場。CSパブリシティデザイナーに転身した彼が手掛けた絵本の見どころは？

ソニックチーム全面監修の絵本は必見！

本誌■三宅さんは最近までソニックチームにいましたけど、現在はセガのCS(※家庭用ゲーム機)作品のパブリシティ専任デザイナーになられたそうですね？

三宅■「ナイツ」が終了した後に、ゲームの開発からは離れてしまいまして、今は前々からやりたかったパブリシティ関係のデザインをトータルでやっています。最近やったものでは「リグロード サーガ2」のパッケージイラストや「デイトナUSA CIRCUIT EDITION」のパブ素材、それと今回の「ナイツ」の絵本などがそうですね。AM(※業務用)には、AM2研のようにパブリシティ専属のデザイナーがいるんですが、CSには今のところ僕1人しかいませんから、今後頑張りたいですね。

本誌■今回「ナイツ」の絵本をやることになった経緯というのは？

三宅■企画自体は出版社さんのほうからあったんですが、最初はフルCGの絵本というお話だったんです。でもソニックチームとしては、今までのパブリシティ展開がすべてCGでしたし、今回は題材が絵本ですから、あえて手描き風にしようということになりまして。だいたい30点ぐらいの絵を描き起こしました。

本誌■ストーリーを書かれているのは狗飼恭子さんということですが？

三宅■「ナイツ」は自分で買ってらしたほどの人なんですが、今回はナイツの視点から話が進んで行くんです。話の流れはだいたいゲームと同じように進むのですが、ゲームとはまた違った「ナイツ」の世界が味わえると思いますよ。

本誌■絵本と言うと、児童向けなのかなというイメージがありますが、内容も含めて今回のターゲットはどのへんに？

三宅■最初の頃は、確かに5歳ぐらいから上という方向性もあったんですが、最初に出したサンプルで、一番いいと言われたのが女子高生からOLあたりを対象としたものだったんです。それで今回はそのへんの内容でいこうと。

本誌■今回は「ナイツ」の絵柄自体が、だいぶ今までとタッチが違うようですが、今回はどのような手法を？

三宅■CGでキャラクターの表情をつけるというのは、実は大変なんですね。今回は絵本という素材を考慮して、一番ナイツのキャラクター性が出せる絵はどういうものかを模索していって、ああいうものになりました。ナイツってゲーム中はクールで澄ました感じが多いんですが、本当はベロを出したり、目玉が飛び出ちゃうようなデフォルメをしても、それがハマるキャラなんですね。今回はそういう豊富な表情ももたせたかったので、絵的にもピッタリだと思いますよ。

本誌■今回の製作期間はどれくらい？

三宅■期間的には、最初に企画内容をまとめるまでが時間的にはかかってますね。僕のほうの実作業なら、下書き1～2週間、色塗り2週間ぐらいでした。

本誌■ちょうど本日12月13日が絵本の発売日ですが、最後に何かPRなどを。

三宅■ゲームを知ってる人はもちろん、「ナイツ」を雑誌とかで見かけたことがあるけど、まだゲームはやったことがない、という人達に一番読んでほしいですね。これ1冊で「ナイツ」の魅力が味わえるので、ぜひ手にとってほしいと思います。

「NiGHTS～翼がなくても空が飛べる～」●12月13日発売●双葉社●1,800円(税込み)。CGとは違う暖かい絵で、ナイツの視点からライバルのリアラや夢の住人ナイトピアンが登場します。「クリスマスナイツ」と一緒にぜひ。

フカザワ提供情報コーナー

最新のセガ情報はこうして見るのだ！

ゲーム雑誌では見れないセガスタッフ手作りの情報が見たい！という人に絶対オススメなのがコレ。電話なら毎週情報が変わるジョイテレ、FAXを持っている人はFAXクラブを利用しよう。店頭では右の2つがあるぞ。

SEGA JOYJOYテレフォン

毎週その時々の最新情報がテープで流されるJOYJOYテレフォンは、1回分(約3分)を聴けば、自動的に電話が切れる情報サービス電話だ。12月第2週は、AM2研担当者による「ファイターズ メガミックス情報」。第3週はサターンRPG特集だ。どちらも最新情報満載、聴き逃さないように！

●毎週金曜日内容更新
●収録時間3分間

札幌	011-842-8181
仙台	022-285-8181
東京	03-3743-8181
名古屋	052-704-8181
大阪	06-333-8181
広島	082-292-8181
博多	092-521-8181

お楽しみダイヤル
03-5380-8600(東京のみ)

東京番号のみの「お楽しみダイヤル」はユーザーからの意見や要望などを録音可能だ。まずは自宅に近い番号へ。

SEGA FAX CLUB

音声ガイドに従えば、FAXで他で見れない情報が手に入るセガFAXクラブ。まずは総合メニューを引き出して、欲しい情報ボックスの内容を確認し、FAXで情報を取り出そう。アーケード情報から、プライズ新製品情報まで、セガのすべてが隅々まで満載だぞ。

●毎月8日内容更新
●最大30ボックス用意

FAX番号
東京　03-5950-7790
大阪　06-948-0606

11月、12月、1月は変則的。11月号は11月8日～12月19日、年末年始号は12月20日～2月7日。竹ちゃんのセガスタは通常通りだよ。

近くのお店でチェックしよう！

セガサターンビデオマガジン

「ファイターズ メガミックス」の特報に加え、「デイトナUSA Circuit Edition」「ダイナマイト刑事」他一月タイトルを収録。

セガサターンを扱っている販売店などの店頭で見ることのできる、プロモーション用ビデオ「セガビデオマガジン」。VHSビデオ30分で、毎号最新作の映像を多数収録。

フラッシュセガサターン

●Vol.12収録タイトル(12月～)

- ●ダイナマイト刑事
- ●実況おしゃべりパロディウス
- ●マジックカーペット
- ●EO(以下すべてデモ映像)
- ●シャイニング・ザ・ホーリィアーク
- ●テラ ファンタスティカ
- ●人造人間ハカイダー
- ●ファイターズ メガミックス
- ●タクティクスオウガ
- ●天外魔境 第四の黙示録
- ●銀河英雄伝説
- ●ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

販売店で最新作の一部を遊ぶことのできる体験版CD-ROMも大好評。VOL.12は初めて12作品を収録してあるぞ。注目作品も目白押し。

SEGA パソコンネットも好評

基本的に毎月の「FAXクラブ」の内容をパソコンネットで伝えているのが右の局(動画などもあるぞ)。他ではインターネットのホームページで最新情報をゲットしよう。

●毎月8日更新

現在「NIFTY」で展開中●メンバーサービス部03-5471-5806(平日9:00～19:00土9:00～17:00/日・祝・祭日を除く)

セガインターネットホームページ　http://www.sega.co.jp

ゲームバスターズ　http://www.busters.or.jp/

なんでも聞いてね！

SEGA PRESS Q&A（仮称）ソニックスタジアム

セガCSプロモーション部が送るオフィシャルコーナーだから、セガに関するみんなの質問も、セガのスタッフが直接バッチリしっかり答えちゃうぞ。聞きたいことはドンドン送ろう！

●修理に出すと白のサターンになっているといううわさがありますが、本当ですか？　あと黒のパッドはもう二度と手に入らないんですか？　手に入れる方法があるなら教えてください。（長野県・マリパナ）

セガ■そのようなことは一切ありませんのでご安心を。修理に出されたものと同じ色のサターンをお返しするようにしています。パッドに関しては、大変申し訳ありませんが、現在黒いパッドは生産しておりません（ただし、在庫が残っていて、いまだに売っているお店もあるそうです。探してみてね)。今回は特別にパブリシティチームのなけなしの黒パッド在庫5個を森本さんのお許しを得てプレゼント提供いたします。どしどしご応募ください（下参照)。

●セガとかゲームを作っている人たちは、やはりコンピュータを使うから理系の人が多いのですか？　僕も作りたいけど文系なんです。数学が苦手で……。どうなんですか？

（岐阜県・小川洋平）

セガ■やはり理系の人が多いですが、プログラマーなどでも、文系出身の人はいますよ。数学が“苦手”でも“嫌い”でなければ大丈夫。それよりもなんでもいいですから、何か自分の好きなことをとことん突き詰めてみてはどうですか。趣味でも学問でもなんでもOK。優秀な開発者はみんな自分なりの感性やこだわりを持っています。きっと役に立つと思います。パソコンなどは基本的なことさえ憶えておけば、あとは憶えたくなくても憶えることになるので心配してくて大丈夫です。

●①ツインスティックを予約したところ、「入荷が少なくて予約はムリ」とか「もう満パイ」と言われ、予約できません。ちゃんと十分な数を出荷する予定なのですか？　また、再販の予定はありますか？　②「セガマルチコントローラー」の対応ソフトは「EO」と「デイトナ」「セガラリープラス」「NiGHTS」だけなのですか？　あと、パッド上部の取り外せるところはいったい何に使うのですか？　（神奈川県・開拓道）

セガ■①「電脳戦機バーチャロン」ともども大ヒットを記録しており、入手ができないなどのご迷惑をおかけして、大変もうしわけありません。もちろん再販は行います。今後、十分な数を出荷していきますので、もうしばらくお待ちください。②今後もセガマルチコントローラーの特性を生かせるソフトに関してはどんどん対応していく予定です（ちなみにSEGA AGESの「アウトラン」「アフターバーナーⅡ」、そして当然のことながら「クリスマスナイツ」も対応しているんですよ)。上部の取り外しの部分に関しては、今後拡張性を持たせることもできるよう配慮したものです（パッドを別の物と差し替えるというわけではありません)。何が拡張できるかって……、それはヒミツ。

●大切なソフト（サクラ大戦CD2）に少しキズがついてしまいました。ロード中に「ザー」と雑音が出るようになってしまったんです。ゲームができないわけではないんですがやはり気になります。直せるなら直したいのでどうすればいいか教えてください（修理できるかどうか)。

（埼玉県・三塚雄介）

セガ■残念ながら、現状の技術力をもってしてもCD-ROMについた傷は修理することはできません。したがって、お客様の不注意により傷がついた場合は、修理することはできないのです。CD-ROMはデリケートなので、ぜひ大事に扱ってくださいね。

▼奈良県・NiGHTS&SONIC

「クリスマスナイツ」もう手にした人も多いでしょうか。短時間で手軽さに遊べるのも◎。

◀愛知県・NiGHTS

まずは「クリスマスナイツ」でソニックで我慢？今号のセガマガジンも必見。

◀長野県・オーバーツ

16回でつながったなんてラッキーなほうなんでしょうか。みんな頑張れ。

セガ広報日誌

セガサターンデジタルサーカスも大盛況のうちに終了。CSパブリシティのメンバーは、現地で活躍して大変だったみたいです。今度は年末年始の商戦に向けて、パブの仕事も大わらわ。みんなの応援待ってます。

竹ちゃん

ジェネシス版VF2に俺は感動の嵐だ!!

結局、デジタルサーカスは4会場7日間の出演を果たしたぞ。すっごく疲れたぁ～。今はそれしか言えない。でも、サタマガ読者のみんなに会えたのは、楽しかったぜ。中でも1番の思い出は、恵比寿会場1日目、バーチャロン東西対決でXBANDの接続がうまくいかず、たまたま応援団として登壇していたワープの飯野さんや僕らで、おどけて40分間の場つなぎをしたことかな。逆境の楽しさを堪能。

南雲くん

ボーナスの季節。でもすぐなくなります。

このセガ広報日誌を読んでもおわかりのように、このパブリシティチームの面々はものの見事に性格が違います。おまけにみんな忙しいので、てんでバラバラ、竹崎チームマネジャーの苦労は並みではないとお察しします。そんな皆の唯一共通する趣味がカラオケ。でも忙しくて最近の歌を憶える時間がありません。しかし花谷君。なぜ君はそんなに最近の歌を知っているのか？ 若さには勝てないのか！

ゲーマーみき

仕事でプリクラを作った。照れ臭い。

「それそろ年賀状の準備を進めないとまずい！」と気づき、ハンズへお買い物に。多重版を使ってカラー印刷するものに、ふくらむ絵の具とたくさんの商品があるある。それらの中に、光を使ってスタンプを作るハイテクなものがあり、非常に心を動かされたのですが、そんなにしょっちゅうスタンプを作るか？　ということで、同じ光でも日光で版を作る日光写真みたいなものを購入。天気が楽しみ。

ハニー花谷

落合よ、おまえはどこへ行く。

ど～も～。というわけで、この時期、小生が一番楽しみにしている早明戦（大学ラグビー対抗戦グループ）が終わり、期待どおり明治が早稲田を逆転で下した。このスポーツの重要なポイントとして『タックル』がありますが、ゴールを目指して猛スピードで突進してくる自分よりでかい相手を、タックルで止めるのは、結構勇気がいるんです。よしっ、小生もあの子のハートにタックルだー！

闇鉄人

規制正しい生活をしましょう！

いつも身内ネタばっかりで仕事をしていないように思われがちですが、ちゃんと仕事はこなしています。

セガデジタルサーカスを初めとしたイベントごとには必ず、プレス対応で会場には駐在していますし、担当の一般誌に向けて、専用リリース資料を制作したりと結構大変。

毎日外出で宣伝の交渉や企画の打ち合わせに時間がつぶれてしまいます。それにしても出版社の人って夜に強い!!

ハガキ大募集!!

このコーナーでは、セガサターンに関することや、セガに関する質問、要望や意見、イラスト、このコーナーで扱ってほしい情報など大々的に募集するぞ。届いたハガキは、セガプロマネチームにちゃんと渡すから、いろいろ書いてきてね。毎号応募者の中から抽選でセガからのプレゼントを用意しているぞ。あて先は、〒103　中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク㈱5F『セガサターンマガジン』編集部「セガプレス」係まで。

【募集項目】
●ご意見コーナー
●質問コーナー
●イラストコーナー
●その他
みんなのハガキを待ってるぞ！

セガプレス プレゼント　今回はコレ！

今回は上の回答にもあるとおり、今や貴重な黒パッドを5名様にプレゼント。ドンドン送ってね。

【副編ジョージの編集後記】最近のサターンはスゴイ。どこがスゴイかと言うと、サタマガのページがまったく足りないほどサターンの情報が多いのである。前号が276ページ、今号が286ページで付録までついている。サタマガとしては過去最高記録、他誌さんあたりと比べてもらっても、ダントツのページ数とボリュームだと思います。でも、これでも涙を飲んで担当ページを削っている編集者が多数いるのを見ていると、本当はもっとたくさんのページがあればなぁ……とか思います（とか言って今回は自分のページが70ページ近くあったので、またみんなに迷惑かけてたりする……。あうー)。でも、こんだけ情報があれば週刊化もバッチリ……かな？

全ソフトの"今"がわかる!

セガサターンソフトデータバンク

SEGA SATURN SOFT DATA BANK

——1994年11月22日～1996年12月6日——

ソフトが次々と発売されるセガサターンソフトの現状が一目でわかるこのページ。P.73の「セガサターン読者レース」のコーナーと併用すれば、ソフトの購入にも便利なはずだぞ。昔のソフトから、最新のソフトまで、ソフト購入の際の参考資料に活用してみてね。

データバンクの見方

【読者評点】セガサターン読者レースの全投票累計平均点です。規定の10票に至っていないものは「ー」で表示。【本誌評点】過去のセガサターンソフトレビューのコーナーでつけられた3人のレビュアーの平均点です。本誌の判断でゲームソフトとしてレビューしなかったソフトは「ー」で表示。【対応等】の「18推」は18歳以上推奨に準じるソフト、「X」はX指定に準じるソフトを示しています。また、②、③は、CDソフト2枚組、3枚組などを示しています。対応周辺機器の略記については、P.178の「新作ソフトスケジュール」のコーナーをご覧ください。

No	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
		94年11月発売ソフト						
1	22日	バーチャファイター	セガ	8800	ACT	9.0843	9.25	
2	22日	MYST	サンソフト(サン電子)	7800	ADV	8.0509	—	マウス
3	22日	WanChai Connection	セガ	7800	ADV	5.7447	—	
4	22日	麻雀悟空・天竺	EAV	5800	TAB	5.5698	—	
5	22日	TAMA	タイムワーナー インタラクティブ	5800	ACT	5.2977	—	
		94年12月発売ソフト						
6	2日	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	セガ	7800	ADV	6.3398	—	
7	2日	ゲイルレーサー	セガ	6800	RAC	5.4047	—	ハンドル
8	9日	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・上巻～	セガ	4800	ACT	7.3974	—	
		95年1月発売ソフト						
9	20日	ビクトリーゴール	セガ	6800	SPT	7.7708	7.0	タップ
10	27日	GOTHA～イスマイリア戦役～	セガ	6800	SLG	6.1306	5.66	
		95年2月発売ソフト						
11	24日	PEBBLE BEACH GOLF LINKS～スタドラーに挑戦～	セガ	8800	SPT	8.3911	7.33	
12	24日	RAMPO	セガ	7800	ADV	7.6125	7.33	②、18推
13	24日	上海 万里の長城	サンソフト(サン電子)	6800	PUZ	7.5363	6.66	マウス
14	24日	アイドル雀士スーチーパイSpecial	ジャレコ	6900	TAB	7.3664	7.33	18推
		95年3月発売ソフト						
15	3日	ボボイっとへべれけ	サンソフト(サン電子)	6000	PUZ	5.3333	5.0	
16	10日	パンツァードラグーン	セガ	6800	SHT	8.7708	8.66	アナログ
17	10日	麻雀厳流島	アスキー	6800	TAB	5.3793	5.33	
18	24日	ダイダロス	セガ	6800	SHT	5.2949	6.33	
19	25日	EMIT Vol.1～時の迷子～	光栄	8800	ETC	6.6417	7.0	
20	31日	SIDE POCKET2～伝説のハスラー～	データイースト	6800	TAB	7.547	6.33	
		95年4月発売ソフト						
21	1日	デイトナUSA	セガ	6800	RAC	8.6414	9.33	ハンドル
22	1日	EMIT Vol.2～命がけの旅～	光栄	8800	ETC	6.7058	6.33	
23	1日	EMIT Vol.3～私にさよならを～	光栄	8800	ETC	6.0925	6.33	
24	14日	柿木将棋	アスキー	7800	TAB	6.8659	6.66	
25	28日	アイルトン・セナ パーソナルトーク～Message for the Future～	セガ	8800	ETC	7.9805	6.0	
26	28日	三國志Ⅳ	光栄	14800	SLG	7.8145	6.33	
27	28日	ヴァーチャルハイドライド	セガ	5800	A・RPG	7.1548	7.33	
28	28日	輝水晶伝説アスタル	セガ	5800	ACT	7.0913	5.33	
		95年5月発売ソフト						
29	19日	極上パロディウスだ! DELUXE PACK	コナミ	5800	SHT	8.25	7.0	
30	26日	スーパーリアル麻雀PⅤ	セタ	8800	TAB	8.5205	8.0	X
31	26日	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	セガ	5800	SPT	8.1448	7.0	
32	26日	グランチェイサー	セガ	5800	RAC	6.5535	4.66	ハンドル
		95年6月発売ソフト						
33	2日	バトルモンスターズ	ナグザット	5800	ACT	7.1782	6.33	18推、マルチ
34	9日	ゲームの達人	サンソフト(サン電子)	8900	TAB	6.7961	7.33	マウス
35	16日	～制服伝説～ プリティファイターX	イマジニア	7800	ACT	4.7653	3.66	18推
36	23日	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～	KAZE	5800	PIN	8.7554	8.33	マウス
37	23日	ブルーシード～奇稲田秘録伝～	セガ	5800	RPG	7.3973	5.66	18推
38	30日	新・忍伝	セガ	4800	ACT	6.2284	6.0	18推
		95年7月発売ソフト						
39	7日	平成天才バカボン すすめ!バカボンズ	ゼネラル・エンタテイメント	4800	PUZ	6.4455	6.0	
40	7日	DARKSEED	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	3.3471	4.33	18推、マウス
41	14日	バーチャファイター リミックス	セガ	3400	ACT	8.779	8.0	
42	14日	学校の怪談	セガ	5800	ADV	3.1978	3.33	マウス
43	21日	リグロード サーガ	セガ	5800	RPG	7.5894	7.0	
44	21日	バーチャルバレーボール	イマジニア	7800	SPT	4.5446	6.0	
45	21日	熱血親子	テクノソフト	5800	ACT	3.942	4.66	
46	28日	ゆみみみっくすREMIX	ゲーム アーツ	5800	ADV	8.399	7.0	マウス
47	28日	Dの食卓	アクレイムジャパン	8800	ADV	7.7726	8.0	②
48	28日	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・下巻～	セガ	4800	ACT	7.5603	6.0	
49	28日	THE野球拳スペシャル～今夜は12回戦～	ソシエッタ代官山	6800	ETC	7.1293	6.66	X
50	28日	実況パワフルプロ野球'95 開幕版	コナミ	5800	SPT	7.3475	7.0	
		95年8月発売ソフト						
51	4日	Race Drivin'	タイムワーナー インタラクティブ	5800	RAC	5.9393	5.66	ハンドル
52	4日	麻雀海岸物語～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～	マイクロネット	6800	TAB	2.6	4.0	18推
53	11日	卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション	リバーヒルソフト	6800	SLG	8.1319	7.0	18推
54	11日	ウイニングポストEX	光栄	6800	SLG	7.5844	6.66	マウス
55	11日	水滸演武	データイースト	5800	ACT	7.442	5.66	
56	11日	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	カプコン	5800	ACT	7.0808	7.0	
57	11日	テレビアニメ スラムダンク I Love Basketball	バンダイ	6800	SPT	6.6782	6.0	
58	11日	シャイニング・ウィズダム	セガ	5800	A・RPG	6.6493	6.0	
59	11日	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	カプコン	4980	ETC	5.1034	5.66	
60	11日	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2	アスク講談社	7800	TAB	6.5757	6.66	X
61	25日	魔法騎士レイアース	セガ	4800	A・RPG	9.0051	8.33	
62	25日	AI将棋	ソフトバンク/サムシンググッド	6800	TAB	6.6388	6.66	
63	25日	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	ヒューマン	6800	SPT	6.421	6.33	
64	25日	球転界	テクノソフト	5800	PIN	4.92	5.33	
		95年9月発売ソフト						
65	1日	実戦麻雀	イマジニア	6800	TAB	6.2702	6.0	
66	14日	レイヤーセクション	タイトー	5800	SHT	9.1241	8.66	
67	15日	将棋まつり	セタ	9200	TAB	8.0	6.66	
68	22日	ワールド アドバンスド大戦略～鋼鉄の戦風～	セガ	7800	SLG	9.0276	8.33	マウス
69	22日	マスターズ 遙かなるオーガスタ3	セガ	5800	SPT	8.5031	8.0	マルチ
70	22日	ブルー・シカゴ・ブルース	リバーヒルソフト	7800	ADV	7.2363	6.33	②、18推
71	22日	Break Thru!	翔泳社/BMGビクター	5800	PUZ	5.3225	5.33	マウス
72	29日	信長の野望・天翔記	光栄	9800	SLG	8.6279	7.33	
73	29日	アイドル雀士スーチーパイ Remix	ジャレコ	6900	TAB	8.2641	7.0	X
74	29日	メタルファイター♡MIKU	ビクターエンタテインメント	6800	ADV	8.3666	6.66	
75	29日	出たなツインビーヤッホー! DELUXE PACK	コナミ	5800	SHT	7.4882	7.33	
76	29日	シムシティ2000	セガ	5800	SLG	7.5629	7.0	
77	29日	宝魔ハンター ライム Perfect Collection	アスミック	8800	ETC	7.9036	6.0	②、18推
78	29日	スチームギア★マッシュ	タカラ	5800	ACT	7.25	6.33	
79	29日	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	セガ	5800	ACT	7.355	7.0	
80	29日	永世名人	コナミ	5300	TAB	6.7534	6.66	マウス
81	29日	天地無用! 魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN	ユーメディア(アローマ)	7800	ETC	6.6923	7.0	X
82	29日	ウイングアームズ～華麗なる撃墜王～	セガ	5800	SHT	6.4789	4.66	アナログ
83	29日	QUANTUM GATE Ⅰ～悪夢の序章～	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	4.6	6.0	18推、マウス
84	29日	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ	イマジニア	7800	TAB	4.25	5.33	18推
		95年10月発売ソフト						
85	13日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～サラ・ブライアント～	セガ	1280	ETC	7.6634	—	
86	13日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジャッキー・ブライアント～	セガ	1280	ETC	7.934	—	
87	13日	ゲームの鉄人 THE上海	サンソフト(サン電子)	6800	PUZ	6.0	6.0	マウス
88	20日	X JAPAN Virtual Shock 001	セガ	6800	ETC	7.8648	6.33	
89	20日	キング・オブ・ボクシング	ビクターエンタテインメント	5800	SPT	7.6052	7.0	
90	20日	サンダーストーム＆ロードブラスター	エグゼコ・デベロップメント	6800	ACT	7.5909	6.0	②、ハンドル
91	20日	ときめき麻雀パラダイス～恋のてんぱいビート～	ソネット・コンピュータエンタテイメント	6800	TAB	6.9354	5.0	X
92	27日	プリンセスメーカー2	マイクロキャビン	7800	SLG	9.0	8.0	
93	27日	ぷよぷよ通	コンパイル	4800	PUZ	7.6922	7.0	マルチ
94	27日	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	セガ	4800	SPT	7.5433	6.0	マルチ
95	27日	アメリカ横断ウルトラクイズ	ビクターエンタテインメント	5800	QIZ	7.0657	6.33	マルチ
96	27日	バーチャルオープンテニス	イマジニア	7800	SPT	7.2391	6.33	マルチ
97	27日	ハングオンGP'95	セガ	5800	RAC	6.756	5.0	ハンドル
98	27日	結婚前夜(限定販売)	小学館プロダクション	2000	ETC	4.8	—	
99	27日	「占都物語」その1	CRI	5800	ETC	5.25	5.0	
100	27日	The PSYCHOTRON	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	5.4285	5.33	18推、マウス
		95年11月発売ソフト						
101	2日	F-1 Live Information	セガ	5800	RAC	8.0156	7.66	ハンドル
102	3日	ただいま惑星開拓中!	アルトロン	5800	SLG	5.0	3.33	
103	10日	ぱくぱくアニマル～世界飼育係選手権～	セガ	4800	PUZ	8.2685	6.33	
104	10日	峠KING THE SPIRITS	アトラス	5800	RAC	7.9003	7.33	ハンドル
105	17日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～結城晶～	セガ	1280	ETC	7.9066	—	
106	17日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～パイ・チェン～	セガ	1280	ETC	7.9896	—	
107	17日	RAY MAN レイマンよ!エレクトゥーンを救え!	UBIソフト	5800	ACT	7.4545	6.66	
108	17日	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	セガ	5800	SPT	7.4857	7.0	
109	17日	ドラゴンボールZ 真武闘伝	バンダイ	6800	ACT	6.3763	5.66	
110	17日	戦略将棋	EAV	6800	TAB	4.7	5.66	
111	17日	おーちゃんのお絵かきロジック	サンソフト(サン電子)	4900	PUZ	6.7714	5.33	マウス
112	22日	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	カプコン	5800	ACT	8.0939	8.0	
113	22日	ギャラクシーファイト～ユニバーサル・ウォリアーズ～	サンソフト	5800	ACT	7.3571	5.66	
114	22日	オフワールド・インターセプター エクストリーム	BMGビクター/クリスタル・ダイナミクス	5800	SHT	6.875	7.0	
115	22日	燃えろ!! プロ野球'95 DOUBLE HEADER	ジャレコ	5800	SPT	4.5555	5.0	
116	22日	ぱっぱらぱおーん	エコールソフトウェア	4800	PUZ	3.1666	4.33	
117	24日	バーチャコップ(銃同梱/ソフト単品)	セガ	7800/5800	SHT	9.043	9.0	銃、マウス
118	24日	スーパーリアル麻雀グラフィティ	セタ	8800	TAB	8.1818	7.0	X
119	24日	闘神伝S	タカラ/セガ	5800	ACT	6.6198	7.0	
120	24日	金沢将棋	セタ	7900	TAB	8.1	5.66	
121	24日	シュトラール～秘められし七つの光～	メディアエンターテイメント	4800	ACT	4.4666	5.33	
		95年12月発売ソフト						
122	1日	バーチャファイター2	セガ	6800	ACT	9.372	9.66	

No	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
123	1日	NBA JAM トーナメントエディション	アクレイムジャパン	5800	SPT	7.3225	6.0	マルチ
124	1日	爆笑!! オール吉本クイズ王決定戦DX	吉本興業	5800	QIZ	6.4	5.66	
125	8日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ウルフ・ホークフィールド〜	セガ	1280	ETC	7.4615	—	
126	8日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ラウ・チェン〜	セガ	1280	ETC	8.2045	—	
127	8日	BUG! ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	セガ	5800	ACT	5.8076	6.33	
128	8日	ハットトリックヒーローS	タイトー	5800	SPT	3.6315	4.33	
129	8日	ファーザー・クリスマス	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	5.25	5.33	
130	8日	日付けの思い出・暦(1) GIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	やのまん	5800	PUZ	7.5945	6.0	マウス
131	15日	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	コナミ	5800	PUZ	7.2405	6.66	
132	15日	ダライアス外伝	タイトー	5800	SHT	8.9379	8.0	
133	15日	ガンバード	アトラス	5800	SHT	8.1883	7.66	
134	15日	ザ・ハイパーゴルフ〜デビルズコース〜	ビック東海	5800	SPT	8.4871	7.33	マルチ
135	15日	クロックワーク ナイト〜ペパルーチョの福袋〜	セガ	6800	ACT	7.7291	6.66	②
136	15日	DX人生ゲーム	タカラ	5800	TAB	7.721	7.0	マルチ
137	15日	海底大戦争	イマジニア	6800	SHT	7.0714	5.66	
138	15日	マジカルドロップ	データイースト	5800	PUZ	6.6538	6.0	
139	15日	湾岸デッドヒート	パック・イン・ビデオ	6800	RAC	6.1794	6.0	ハンドル
140	15日	結婚〜Marriage〜	小学館プロダクション	6800	SLG	3.2424	5.0	
141	15日	EMIT バリューセット	光栄	15800	ETC	—	—	③
142	21日	QUOVADIS(クオ・ヴァディス)	グラムス	6800	SLG	7.0432	5.66	マウス
143	22日	機動戦士ガンダム	バンダイ	6800	ACT	8.0651	7.33	
144	22日	テーマパーク	EAV	5800	SLG	7.3907	7.66	
145	22日	ゴジラ列島震撼	セガ	5800	SLG	7.518	7.0	マウス
146	22日	バーチャレーシング セガサターン	タイムワーナー インタラクティブ	5800	RAC	6.28	6.0	ハンドル
147	22日	北斗の拳	バンプレスト	5800	ADV	4.2542	4.66	
148	22日	ブラックファイアー	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	6.2857	6.0	アナログ
149	25日	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス	6800	RPG	8.8363	8.0	
150	29日	セガラリー・チャンピオンシップ	セガ	5800	RAC	9.1552	9.33	ハンドル
151	29日	Wizards' Harmony	アークシステムワークス	4900	SLG	7.9752	5.33	マウス
152	29日	カオスコントロール	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	2.84	4.33	マウス
96年1月発売ソフト								
153	12日	プロ麻雀 極S	アテナ	5800	TAB	7.8917	7.66	
154	12日	麻雀狂時代 コギャル放課後編	マイクロネット	8800	TAB	3.45	4.66	18推
155	19日	クリーチャーショック	データイースト	6800	SHT	6.8235	6.0	②
156	19日	必殺パチンココレクション	サンソフト(サン電子)	6800	TAB	6.8421	6.0	
157	26日	ストリートファイターZERO	カプコン	5800	ACT	8.5875	8.33	
158	26日	ガーディアン ヒーローズ	セガ	5800	ACT	8.4503	8.0	マルチ
159	26日	でろ〜んでろでろ	テクモ	5800	PUZ	7.5454	6.33	
160	26日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜舜帝〜	セガ	1280	ACT	7.931	—	
161	26日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜リオン・ラファール〜	セガ	1280	ETC	7.6029	—	
96年2月発売ソフト								
162	2日	松方弘樹のワールドフィッシング	メディアクエスト	5800	SLG	6.7647	7.0	
163	2日	リターン・トゥ・ゾーク	バンダイビジュアル	5800	ADV	6.5	5.66	マウス
164	2日	NINKU-忍空-〜強気な奴等の大激突!〜	セガ	5800	ACT	5.913	6.0	
165	9日	天地無用! 魎皇鬼温泉湯けむりの旅	ユーメディア(アローマ)	8900	ADV	6.8481	5.0	②、18推
166	9日	PDウルトラマンリンク	バンダイ	6800	PUZ	6.7142	6.0	
167	16日	ROBO・PIT(ロボ・ピット)	アルトロン	5800	ACT	7.6263	6.33	
168	16日	サイベリア	インタープレイ	6500	SHT	—	6.0	
169	16日	DEATH MASK	バンタン電脳工場	8800	ADV	6.1818	6.0	
170	23日	ヴァンパイア ハンター	カプコン	6800	ACT	9.002	9.0	
171	23日	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!	セガ	6800	SLG	8.474	7.33	
172	23日	シーバス・フィッシング	ビクターエンタテインメント	6800	SLG	6.9444	6.33	
173	23日	提督の決断Ⅱ	光栄	10800	SLG	7.4814	5.66	マウス
174	23日	サンダーホークⅡ	ビクターエンタテインメント	6800	SHT	6.9041	6.33	アナログ
175	23日	四柱推命ピタグラフ	データム・ポリスター	5800	ETC	6.7931	6.33	マウス
176	23日	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ(通信ケーブル同梱/ソフト単体)	リバーヒルソフト	6300/5800	SHT	6.2083	5.66	通信ケーブル
177	23日	アローン・イン・ザ・ダーク2	EAV	5800	ADV	5.9285	6.66	
178	23日	くるりんPA!	スカイ・シンク・システム	3980	PUZ	7.2608	6.66	
179	23日	料理の鉄人〜キッチンスタジアムツアー〜	HAMLET(博報堂)	5000	ETC	—	5.66	
180	23日	ロジックパズル レインボータウン	ヒューマン	5800	PUZ	5.5172	5.33	マウス
181	23日	おまかせ! 退魔業(セイバーズ)	セガ	5800	ADV	7.7575	7.33	
96年3月発売ソフト								
182	1日	新世紀エヴァンゲリオン	セガ	5800	ADV	8.2587	7.33	
183	1日	The Tower	オープンブック	6800	SLG	8.0163	7.66	
184	1日	GOTHAⅡ・天空の騎士	光栄	6800	SLG	6.8947	6.0	
185	1日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜影丸〜	セガ	1280	ETC	7.6363	—	
186	1日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ジェフリー・マクワイルド〜	セガ	1280	ETC	7.2307	—	
187	1日	media ROMancer for SEGA SATURN 浅倉大介	ファンハウス	5800	ETC	—	—	
188	8日	ザ・ホード	BMGビクター/クリスタル・ダイナミクス	5800	SLG	7.4864	6.66	
189	8日	ロードランナー レジェンドリターンズ	パトラ	5800	PUZ	6.4242	6.0	
190	8日	麻雀ハイパーリアクションR	サミー工業	6800	TAB	6.4193	6.0	X
191	15日	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	セガ	4800	SLG	8.8927	8.33	マウス
192	15日	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT	ゲーム アーツ	5800	SHT	9.0408	8.0	ムービーカード
193	15日	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR	アスク講談社	8800	TAB	7.568	7.33	X
194	15日	リンクル・リバー・ストーリー	セガ	5800	A・RPG	7.5578	6.66	
195	15日	FIFAサッカー'96	EAV	5800	SPT	5.0	5.66	マルチ
196	15日	ストリートファイターⅡ ムービー	カプコン	6800	ETC	5.1	6.0	
197	15日	ブレインバトルQ	CLEF	4800	QIZ	5.9047	5.0	
198	15日	ZORK Ⅰ	翔泳社	5800	ADV	7.1111	6.33	
199	15日	毎日替わるクイズ番組 クイズ365	OZクラブ/ブイ・アイ・ピー	6800	QIZ	5.0588	4.66	マルチ
200	15日	バーチャルカジノ	ダットジャパン	5800	TAB	5.7727	5.0	
201	15日	ドラえもん のび太と復活の星	エポック社	5800	ACT	5.0833	3.0	
202	15日	フィッシング甲子園	キングレコード	6800	SLG	5.7333	6.0	
203	15日	ゲームの達人2	サンソフト	8900	TAB	6.3333	6.0	マウス
204	22日	パンツァードラグーンツヴァイ	セガ	5800	SHT	9.2031	9.66	
205	22日	水滸演武〜風雲再起〜	データイースト	5800	ACT	7.9759	6.66	
206	22日	ウイニングポスト2	光栄	9800	SLG	7.6893	7.66	
207	22日	My Best Friends〜st.アンドリュー女学園編〜	アトラス	6800	PUZ	7.2916	5.33	X、マウス
208	22日	空想科学世界ガリバーボーイ	ハドソン	6800	RPG	7.3818	4.33	②
209	22日	ハイオクタン	EAV	5800	RAC	5.625	5.0	
210	22日	エアーマネジメント'96	光栄	8800	SLG	7.5789	6.66	
211	22日	ISTO E ZICO〜ジーコの考えるサッカー〜	MIZUKI	5800	ETC	—	3.66	
212	28日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	7800	ACT	8.7113	9.33	TARS
213	29日	ドラゴンフォース	セガ	5800	SLG	8.5957	8.33	
214	29日	ビクトリーゴール'96	セガ	5800	SPT	8.5104	8.0	マルチ
215	29日	アンジェリークSpecial	光栄	7800	SLG	8.0841	7.33	
216	29日	グラディウス DELUXE PACK	コナミ	5800	SHT	8.4504	7.66	
217	29日	スナッチャー	コナミ	5800	ADV	8.0666	8.0	
218	29日	ルパン三世 THE MASTER FILE	MIZUKI	5800	ETC	7.551	6.66	
219	29日	麻雀同級生Special(プレミアムパック/ソフト単品)	メイクソフトウェア	6800/5800	TAB	7.2722	8.0	②、18推
220	29日	三國志英傑伝	光栄	8800	SLG	8.574	6.66	
221	29日	ぐっすんおよよ・S	エクシング	6800	PUZ	6.8235	6.33	
222	29日	HORROR TOUR(ホラーツアー)	オー・シー・シー	5800	ADV	4.8333	6.66	マウス
223	29日	信長の野望リターンズ	光栄	5800	SLG	6.37	5.66	
224	29日	WORLDCUP GOLF〜IN ハイアット ドラドビーチ〜	ソフトビジョンインターナショナル	5800	SPT	—	4.0	
225	29日	麻雀天使エンジェルリップス(X指定)	日本システム	6800	TAB	5.4666	4.66	X
226	29日	ゲックス	BMGビクター	5800	ACT	—	5.33	
227	29日	モータルコンバットⅡ完全版	アクレイムジャパン	5800	ACT	6.5217	6.33	X
228	29日	超兄貴〜究極…男の逆襲〜	メサイヤ	5800	SHT	4.8928	5.66	18推
229	29日	バーチャフォトスタジオ	アクレイムジャパン	6800	SLG	6.8636	5.66	X
230	29日	NFLクォーターバッククラブ'96	アクレイムジャパン	5800	SPT	5.8888	6.66	マルチ
96年4月発売ソフト								
231	5日	2度あることはサンドア〜ル	CRI	5800	ETC	8.1157	7.33	
232	5日	七つの秘館	光栄	7800	ADV	7.6585	6.33	③
233	5日	きゃんきゃんバニー・プルミエール	キッド	5800	ADV	7.4008	5.33	X、マウス
234	5日	GAME-WARE VOL.1	ゼネラル・エンタテイメント	1980	ETC	7.1583	—	マルチ
235	5日	鉄球〜TRUE PINBALL〜	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	PIN	5.625	6.0	
236	19日	3×3EYES〜吸精公主〜S	日本クリエイト	7300	ADV	8.3607	7.0	③
237	19日	エンジェルパラダイスVol.1 坂木優子 恋の予感 in Hollywood	サミー工業	5800	PUZ	—	5.0	
238	19日	大冒険 セントエルモスの奇跡	パイ	6800	SLG+RPG	2.1639	4.33	
239	19日	タイタンウォーズ	BMGビクター	5800	SHT	—	5.66	
240	26日	野々村病院の人々	エルフ	6800	ADV	8.7458	7.66	X
241	26日	THOR〜精霊王紀伝〜	セガ	5800	A・RPG	8.5386	8.0	
242	26日	アイレム アーケードクラシックス	アイマックス	5800	ETC	3.8125	5.66	I
243	26日	爆れつハンター	アイマックス	8800	ADV	6.3095	5.0	②
244	26日	真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書	アトラス	2900	ETC	8.3888	7.0	マウス
245	26日	首領蜂(ドンパチ)	アトラス	5800	SHT	6.9913	5.0	
246	26日	ロックマンX3	カプコン	5800	ACT	6.3893	5.66	
247	26日	アイドル雀士スーチーパイⅡ	ジャレコ	7800	TAB	9.1323	8.33	②、X
248	26日	美少女バラエティゲームラビュラスパニック	BMGビクター/翔泳社	5300	TAB	—	4.66	
249	26日	ゲン ウォー	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	—	6.33	
250	26日	ジョニー・バズーカ	ソフトビジョンインターナショナル	6800	ACT	3.7	5.0	
251	26日	レボリューションX	アクレイムジャパン	5800	SHT	—	4.33	18推、マウス
96年5月発売ソフト								
252	3日	ときめき麻雀グラフィティ〜年下の天使たち〜	ソネット・コンピュータエンタテインメント	5800	TAB	8.0882	6.33	X
253	17日	Cubic Gallery	ウィネット	5800	ETC	7.6428	—	
254	17日	慶応遊撃隊 活劇編	ビクターエンタテインメント	5800	ACT	7.75	5.66	
255	17日	スーパーリアル麻雀PⅥ	セタ	8800	TAB	7.8903	7.33	X
256	24日	FEDA・リメイク!〜エンブレム・オブ・ジャスティス〜	やのまん	6300	SLG+RPG	7.7884	5.66	マウス
257	24日	実戦 パチスロ必勝法! 3	サミー工業	6800	TAB	7.3636	7.0	
258	24日	SEGA AGES VOL.1 宿題がタントア〜ル	セガ	4800	QIZ+PUZ	6.9081	6.66	
259	24日	メタルブラック	ビング	5800	SHT	8.4505	7.33	
260	24日	ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅	メディアクエスト	6800	ETC	—	6.0	②
261	31日	ソード&ソーサリー	マイクロキャビン	6800	RPG	7.3032	6.0	
262	31日	ウィザードリィⅥ&Ⅶ コンプリート	データイースト	6800	RPG	8.0	6.0	
263	31日	Defcon5	マルチソフト	5800	SLG+RPG	—	4.66	
264	31日	アイドル麻雀ファイナルロマンスRプレミアムパッケージ	アスク講談社	8000	TAB	—	7.33	X
265	31日	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	バンダイ	5800	ACT	7.2596	7.33	
96年6月発売ソフト								
266	7日	ダライアスⅡ	タイトー	5800	SHT	6.5846	5.33	
267	7日	HYPER REVERTHION(ハイパーリヴァーシオン)	テクノソフト	5800	SHT	6.1818	5.0	通信ケーブル
268	14日	疾風魔法大作戦	ギャガコミュニケーションズ	5800	SHT	7.3958	7.33	
269	14日	ビッグ一撃! パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	アスク講談社	5800	ETC	—	7.0	
270	14日	犯行写真〜縛られた少女たちの見たモノは!?〜	イマジニア	6800	ADV	5.3684	4.33	18推
271	14日	痛快!スロットシューティング	BMGビクター	5500	ETC	—	5.0	
272	14日	ナイトストライカーS	ビング	5800	SHT	5.909	5.33	アナログ
273	28日	月花霧幻譚〜TORICO〜	セガ	6800	ADV	7.9726	6.33	
274	28日	ライズ オブ ザ ロボット2	アクレイムジャパン	5800	ACT	—	4.66	
275	28日	ストライカーズ1945	アトラス	5800	SHT	8.7549	7.66	
276	28日	餓狼伝説3 ―遥かなる闘い―	SNK	6800	ACT	6.3697	6.0	
277	28日	誕生S〜Debut〜	NECインターチャネル	6800	SLG	8.1428	7.0	18推
278	28日	井手洋介名人の新実戦麻雀	カプコン	4800	TAB	7.909	5.0	
279	28日	THE MAKING OF NIGHTRUTH	ソネット・コンピュータエンタテインメント	2480	ETC	5.7906	—	
280	28日	必殺!	バンダイビジュアル	5800	ACT	2.7272	5.66	
281	28日	一発逆転〜ギャンブルキングへの道〜	BMGビクター/POW	5800	ETC	—	6.0	
282	28日	大牌砦(DAITORIDE)	メトロ	5800	PUZ	—	6.66	
283	28日	課長島耕作(?)… 麻雀篇	ユーメディア(アローマ)	5800	TAB	—	6.0	
96年7月発売ソフト								
284	5日	NiGHTS(ナイツ)(セガマルチコントローラー同梱/ソフト単品)	セガ	7800/5800	ACT	9.2831	9.66	マルコン
285	5日	ソニックウィングス スペシャル	メディアクエスト	7800	SHT	6.7741	5.0	
286	5日	GAME-WARE VOL.2	ゼネラル・エンタテイメント	1980	ETC	6.1411	—	
287	12日	デカスリート	セガ	5800	SPT	8.6173	7.66	
288	12日	AQUAZONE for Saturn	9003, inc	5800	SLG	6.647	7.33	
289	12日	アクアワールド 海美物語	増田屋コーポレーション	5800	ETC	—	4.66	
290	12日	デススロットル 隔絶都市からの脱出	メディアクエスト	5800	SHT	6.238	6.66	
291	12日	ピンボールグラフィティ	パック・イン・ビデオ	6800	PIN	—	5.0	
292	12日	WIPEOUT(ワイプアウト)	ソフトバンク	5800	RAC	8.0322	6.66	
293	19日	グレイテストナイン'96	セガ	5800	SPT	8.4236	7.33	
294	19日	サターンボンバーマン	ハドソン	6800	ACT	8.1862	7.33	マルチ、モデム
295	19日	昇龍三國演義	イマジニア	6800	SLG	—	5.33	
296	19日	SEGA AGES VOL.2 スペースハリアー(ミッションスティック同梱/ソフト単品)	セガ	6800/3800	SHT	8.4836	8.0	アナログ、マルコン
297	19日	ときめきメモリアル〜forever with you〜(デラックス版/スペシャル版)	コナミ	6800/9800	SLG	8.7142	7.33	マウス

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
298	19日	麻雀狂時代 Cebu Island'96	マイクロネット	8800	TAB	—	5.0	②、18推
299	26日	パズルボブル2X	タイトー	5800	PUZ	8.5339	8.0	
300	26日	バーチャファイターキッズ	セガ	5800	ACT	8.4136	8.66	
301	26日	時空探偵DD〜幻のローレライ〜	アスキー	6800	ADV	5.9	5.33	②
302	26日	ロードラッシュ	EAV	5800	RAC	7.2333	5.0	
303	26日	プラドルDISK Vol.1 木下優	SADA SOFT	3000	ETC	—	—	
		96年8月発売ソフト						
304	2日	激烈パチンカーズ	BMGビクター	5800	ETC	—	4.0	
305	2日	BIG HURT ベースボール	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	5.0	
306	2日	Body Special 264	YANOMAN GAMES	6800	PUZ	—	5.66	
307	9日	サイバードール	アイマックス	6800	RPG	8.2878	6.33	18推
308	9日	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	6.33	
309	9日	真・女神転生デビルサマナー スペシャルBOX	アトラス	7800	RPG	—	—	②
310	9日	デス クリムゾン	エコール/ソフトウェア(エコール)	5800	SHT	1.2173	3.0	銃
311	9日	ワールドヒーローズパーフェクト	SNK/ADK	5800	ACT	7.5258	8.0	
312	9日	同級生if	NECインターチャネル	7800	ADV	8.7097	7.0	18推、マウス
313	9日	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN	サン電子(サンソフト)	6500	RPG	7.5635	5.0	
314	9日	新型くるりんPA!	スカイ・シンク・システム	4800	PUZ	—	7.0	
315	9日	NIGHTRUTH(ナイトゥルース)Explanation of the paranormal #1"闇の扉"	ソネット・コンピュータエンタテイメント	6800	ADV	6.2105	5.33	②、18推
316	9日	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.	タイトー	5800	RAC	6.5882	5.33	ハンドル
317	9日	クロックワークス	徳間書店	5800	PUZ	—	4.33	
318	9日	神秘の世界エルハザード	パイオニアLDC	6900	ADV	8.1665	7.33	
319	9日	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96	BMGビクター	4800	SPT	7.2666	6.66	
320	9日	プレイボーイ カラオケVol.1	ビック東海	5800	ETC	—	—	X
321	9日	プレイボーイ カラオケVol.2	ビック東海	5800	ETC	—	—	X
322	9日	GALJAN	童	6800	TAB	5.5	5.33	X
323	23日	ジャパン スーパー バス クラシック'96	ナグザット	6800	SLG	—	6.0	
324	23日	駿才ー競馬データSTABLEー	ナグザット	8800	ETC	—	4.33	
325	23日	3D Lemmings	イマジニア	6800	PUZ	—	6.33	
326	23日	トーナメント・リーダー	ビクターエンタテインメント	5800	SPT	—	6.33	
327	23日	本格プロ麻雀 徹萬Special	ナグザット	5800	TAB	—	7.66	
328	23日	特捜機動隊ジェイスワット	バンプレスト	5800	SHT	—	6.33	
329	30日	ファイティングバイパーズ	セガ	6800	ACT	9.0874	9.0	
330	30日	イエローブリックロード	アクレイムジャパン	5800	ADV	—	4.33	
331	30日	エイリアン トリロジー	アクレイムジャパン	5800	SHT	7.7058	6.66	
332	30日	STRIKER'96	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	6.0	
333	30日	アーサーとアスタロトの謎魔界村	カプコン	5800	PUZ	—	5.66	
334	30日	ダークセイバー	クライマックス	5800	A・RPG	8.1971	7.0	マルコン
335	30日	オリンピックサッカー	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800	SPT	—	5.66	
336	30日	プラドルDISK Vol.2 内山美紀	SADA SOFT	3000	ETC	—	—	
337	30日	テトリスプラス	ジャレコ	5800	PUZ	7.0	6.33	
338	30日	湾岸デッドヒート+リアルアレンジ	パックイン・ビデオ	6800	RAC	—	5.33	ムービーカード
		96年9月発売ソフト						
339	6日	ハートビートスクランブル	イマジニア	6800	ADV	—	3.0	
340	6日	天地を喰らうⅡ〜赤壁の戦い〜	カプコン	5800	ACT	7.7187	6.0	
341	6日	鋼鉄霊域(スティールダム)〈通信ケーブル同梱/ソフト単品〉	テクノソフト	6800/5800	SHT	8.1	5.66	通信ケーブル
342	13日	ウルトラマン図鑑	講談社	6800	ETC	—	—	ムービーカード
343	13日	エンジェルパラダイスVol.2 吉野公佳 いっしょにいたい in Hawaii	サミー工業	5800	PUZ	—	5.66	
344	13日	ポリスノーツ	コナミ	6800	ADV	9.1717	8.33	③、マウス、銃
345	14日	ストリートファイターZERO2	カプコン	5800	ACT	9.1933	9.66	
346	20日	SEGA AGES/アウトラン	セガ	3800	RAC	8.8211	7.33	ハンドル、マルコン
347	20日	機動戦士ガンダム外伝Ⅰ 戦慄のブルー	バンダイ	4800	SHT	8.4519	7.0	
348	20日	Destruction Derby(デストラクションダービー)	ソフトバンク	5800	RAC	7.25	6.66	
349	20日	リアルバウト餓狼伝説	SNK	8800	ACT	8.0641	8.33	RAM同梱
350	27日	サクラ大戦(ソフト単品/特別限定版)	セガ	6800/8800	ADV	9.1818	8.33	②、マウス
351	27日	SEGA AGES/アフターバーナーⅡ	セガ	3800	SHT	9.5609	7.33	アナログ、マルコン
352	27日	セガラリー・チャンピオンシップ・プラス	セガ	5800	RAC	8.3894	—	モデム
353	27日	マジカルドロップ2	セガ	5800	PUZ	8.204	5.66	
354	27日	奥寺康彦の世界をめざせ!サッカーキッズ(入門編)	富士通パレックス	4800	ETC	—	—	マウス
355	27日	ギャルズパニックSS	毎日コミュニケーションズ	6800	A・PUZ	—	6.0	
356	27日	グッドアイランドカフェ・飯島愛	インナーブレイン	5000	ETC	—	5.66	
357	27日	三國志Ⅴ	光栄	9800	SLG	8.7722	7.33	
358	27日	サンダーフォース ゴールドパック 1	テクノソフト	4800	SHT	7.8148	5.33	
359	27日	女子高生の放課後...ぷくんパ	アテナ	4980	PUZ	—	6.0	
360	27日	闘神伝URA	タカラ	5800	ACT	6.4366	5.33	
361	27日	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	コナミ	5800	PUZ	7.6577	7.33	
362	27日	ホーンテッドカジノ	ソシエッタ代官山	7900	TAB	6.1578	5.33	③、X
363	27日	プラドルDISC Vol.3 大島朱美	SADA SOFT	3000	ETC	—	—	
364	27日	麻雀四姉妹 若草物語	ナグザット	8800	TAB	7.4	4.66	X
365	27日	めざせ アイドル★スター!! 夏色メモリーズ 麻雀編	SharRock	5800	TAB	—	4.0	18推
		96年10月発売ソフト						
366	4日	actua SOCCER	ナグザット	5800	SPT	—	5.33	
367	4日	アンジェリークSpecialプレミアムBox	光栄	8800	SLG	—	—	
368	4日	ウイニングポスト2 プログラム'96	光栄	6800	SLG	8.8518	7.66	マウス
369	4日	エターナルメロディ	メディアワークス	5800	SLG	8.3529	6.33	
370	4日	GAME WARE VOL.3	ゼネラル・エンタテイメント	1980	ETC	7.0	—	
371	4日	Turf Wind'96〜武豊 競走馬育成ゲーム	ジャレコ	6800	SLG	—	6.0	
372	4日	平和パチンコ総進撃	ナグザット	7800	ETC	—	4.66	

No	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
373	4日	麻雀大会Ⅱ Special	光栄	6800	TAB	—	6.33	
374	10日	カオス コントロール リミックス	ヴァージンインタラクティブ	4800	SHT	—	4.0	マウス、銃
375	10日	ブレインデッド13	ココナッツジャパン・エンターテイメント	6500	ETC	—	5.33	
376	10日	本格4人打ち麻雀 芸能人対局麻雀 THE われめ DE ポン	ビデオシステム	7800	TAB	—	6.66	
377	18日	ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND	ゲーム アーツ	6800	TAB	8.3666	7.33	
378	18日	Jewels of Oracle オラクルの宝石	サンソフト	5980	PUZ	—	5.33	マウス
379	18日	マイティヒット〜Mighty Hits〜	アルトロン	5800	SHT	—	6.0	
380	18日	ラングリッサーⅢ(スペシャルパッケージ)	メサイヤ	6200	SLG&RPG	8.5938	7.0	
381	25日	シェルショック	EAV	5800	SHT	—	5.66	
382	25日	スターファイター3000	イマジニア	6800	SHT	—	5.33	
383	25日	BATSUGUN	バンプレスト	5800	SHT	8.4285	7.33	
384	25日	マスター・オブ・モンスターズ〜ネオ ジェネレーションズ	データイースト	6800	SLG	6.8571	6.66	
385	25日	LUNAR SILVER STAR STORY	角川書店	6800	RPG	9.1187	7.66	
386	25日	ワールドシリーズベースボールⅡ	セガ	5800	SPT	8.125	5.66	
96年11月発売のソフト								
387	1日	セクシーパロディウス	コナミ	4800	SHT	8.4117	8.0	
388	1日	伝説のオウガバトル	リバーヒルソフト	5800	S・RPG	8.6774	7.33	
389	1日	バップブリーダー	サイ・メイト	5800	SLG	—	6.0	
390	1日	LULU	セガ	4800	ETC	—	6.0	
391	8日	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣(ソフト単体/RAM同梱)	SNK	5800/6800	格闘ACT	8.2222	7.0	RAM
392	8日	Special Gift Pack	BMGビクター	7700	ETC	—	—	
393	8日	MAKING OF NIGHTRUTH 2 VOICE SELECTION	ソネットコンピュータエンタテイメント	2480	ETC	—	—	ムービー、限定販売
394	8日	リグロード サーガ 2	セガ	5800	S・RPG	8.5882	6.33	
395	11日	アースワームジム2	タカラ	5800	ACT	—	7.0	
396	15日	上海 Great Moments	サンソフト	6500	PUZ	—	7.0	マウス
397	15日	デジタルピンボール ネクロノミコン	KAZe	5800	ETC	8.875	6.66	
398	15日	風水先生	HAMLET(博報堂)	5800	SLG	—	6.33	
399	15日	プリクラ大作戦	アトラス	6800	A・SHT	—	6.66	
400	22日	IRON MAN/XO	アクレイムジャパン	5800	ACT	—	6.33	
401	22日	NFL クォーターバッククラブ'97	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	5.33	
402	22日	カオスコントロール リミックス	ヴァージンインタラクティブ	4800	SHT	—	6.33	マウス、銃
403	22日	月下の棋士〜王竜戦〜	バンプレスト	5800	TAB	—	6.33	マウス
404	22日	戦国ブレード	アトラス	6800	SHT	—	7.66	
405	22日	TRY RUSH DEPPY	日本クリエイト	5800	ACT	—	5.0	
406	22日	バーチャコップ2	セガ	5800	SHT	9.2787	8.66	銃
407	22日	FIST	イマジニア	6800	格闘ACT	—	3.66	
408	29日	銀河英雄伝説	徳間書店	5800	SLG	—	6.66	
409	29日	サンダーフォースゴールドパック2	テクノソフト	4800	SHT	—	5.66	
410	29日	ズープ	メディアクエスト	4800	PUZ	—	6.0	
411	29日	西暦1999 ファラオの復活	BMGビクター/ロボトミー	5800	ACT	—	8.33	
412	29日	対局将棋 極Ⅱ	毎日コミュニケーションズ	6800	TAB	—	7.33	
413	29日	太閤立志伝Ⅱ	光栄	7800	SLG	—	6.66	
414	29日	探偵神宮寺三郎〜未完のルポ〜	データイースト	5800	ADV	—	6.66	
415	29日	電脳戦機バーチャロン	セガ	5800	ACT	—	8.33	ツイン
416	29日	ビクトリーゴール WORLD WIDE edition	セガ	5800	SPT	—	7.66	マルチ
417	29日	美少女戦士セーラームーンSuperS〜Various Emotion〜	エンジェル	5800	格闘ACT	—	5.66	
418	29日	秀吉・信長セット	光栄	7800	ETC	—	—	
419	29日	BLOOD FACTORY	インタープレイ/EAV	5800	SHT	—	7.33	
420	29日	プラドルDISC 特別編 コスプレイヤーズ	SADA SOFT	3800	ETC	—	—	
96年12月発売ソフト								
421	6日	AQUAZONE for SEGASATURN オプションディスクシリーズ エンゼルフィッシュ	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	
422	6日	AQUAZONE for SEGASATURN オプションディスクシリーズ クラウンローチ	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	
423	6日	AQUAZONE for SEGASATURN オプションディスクシリーズ ブラックモーリー	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	
424	6日	AQUAZONE for SEGASATURN オプションディスクシリーズ ブルーエンペラー	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	
425	6日	AQUAZONE for SEGASATURN オプションディスクシリーズ ラミーノーズ	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	
426	6日	機動戦士ガンダム外伝Ⅱ 蒼を受け継ぐ者	バンダイ	4800	SHT	—	7.33	
427	6日	皇龍三國演義	エクシング	5800	SLG	—	5.66	
428	6日	スーパーパズルファイターⅡX	カプコン	5800	PUZ	—	7.33	
429	6日	ステークスウィナー	ザウルス	5800	ACT	—	6.33	
430	6日	世界の車窓から[1]スイス編〜アルプス登山鉄道の旅〜	富士通	4800	ETC	—	—	
431	6日	ハイパーデュエル	テクノソフト	5800	SHT	—	6.33	
432	6日	バトルバ	日本ビクター	5800	RAC	—	7.0	マルチ・ハンドル、アナログ、マルコン
433	6日	マジックカーペット(通常版/マルコン同梱版)	EAV	5800/7800	SHT	—	7.0	マルコン

なんでもデータバンク

クリスマスナイツの予約状況続報

受付開始以来、申込が殺到して電話がつながりにくいらしいけど、申込の数は週平均2万本にのぼり、現状でやっととか。まだまだほしい人は多いだろうけど、根気よくかけるしかないみたい。番号違いも多いみたいだからよく確認してかけよう。番号は03-5953-9230(10:00〜20:00、1/31まで、12/28〜1/5は休業)。

50音	タイトル	ソフトNo.
た	タイタンウォーズ	239
	ただいま惑星開拓中/	102
	TAMA	5
	誕生S〜Debut〜	277
	探偵神宮寺三郎〜未完のルポ〜	414
	DARKSEED	40
	ダークセイバー	334
	ダイダロス	18
	大捜査(DAI-TORIDE)	282
	大冒険 セントエルモスの奇跡	238
	ダライアスⅡ	266
	ダライアス外伝	132
ち	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	130
	超兄貴〜究極…男の逆襲〜	228
つ	痛快/ スロットシューティング	271
て	テーマパーク	144
	提督の決断Ⅱ	173
	鉄球〜TRUE PINBALL〜	236
	テトリスプラス	337
	テレビアニメ スラムダンク I Love Basketball	57
	天地無用/ 魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN	81
	天地無用/ 魎御理温泉湯けむりの旅	165
	天地を喰らうⅡ〜赤壁の戦い〜	340
	Dの食卓	47
	デイトナUSA	21
	デカスリート	287
	デジタルピンボール ネクロノミコン	397
	デジタルピンボール〜ラストグラディエーターズ〜	36
	デス クリムゾン	310
	デススロットル 隔絶都市からの脱出	290
	Destruction Derby(デストラクションダービー)	348
	DEATH MASK	169
	出たなツインビーヤッホー/ DELUXE PACK	75
	Defcon5	263
	DX人生ゲーム	136
	でろ〜んでろでろ	159
	伝説のオウガバトル	388
	電脳戦機バーチャロン	415
と	トーナメント・リーダー	326
	THOR〜精霊王紀伝〜	241
	峠KING THE SPIRITS	104
	闘神伝S	119
	闘神伝URA	360
	ときめき麻雀グラフィティ〜年下の天使たち〜	252
	ときめき麻雀パラダイス〜恋のてんぱいビート〜	91
	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	361
	ときめきメモリアル〜forever with you〜(デラックス版/スペシャル版)	297
	特捜機動隊ジェイスワット	328
	TRY RUSH DEPPY	405
	同級生 if	312
	ドラえもん のび太と復活の星	201
	ドラゴンフォース	213
	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	265
	ドラゴンボールZ 真武闘伝	109
	首領蜂(ドンパチ)	245
な	NIGHTS(ナイツ)(セガマルチコントローラー同梱/ソフト単体)	284
	NIGHTRUTH -Explanation of the Paranormal- #01"闇の扉"	315
	ナイトストライカーS	272
	七つの秘館	233
に	2度あることはサンドア〜ル	232
	NINKU-忍空-〜強気な奴等の大激突/〜	164
ね	熱血親子	45
の	野々村病院の人々	240
	信長の野望・天翔記	72
	信長の野望 リターンズ	223
	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	108
は	ハートビートスクランブル	339
	ハイオクタン	209
	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ[通信ケーブル同梱/ソフト単体]	176
	ハイパーデュエル	431
	HYPER REVERTHION(ハイパーリヴァーシオン)	267
	ハットトリックヒーローS	128
	ハングオンGP'95	97
	犯行写真〜縛られた少女たちの見たものは?〜	270
	バーチャコップ(銃同梱/ソフト単体)	117
	バーチャコップ2	406
	バーチャファイター	1
	バーチャファイター2	122
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ウルフ・ホークフィールド〜	125
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜影丸〜	185
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜サラ・ブライアント〜	85
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜舜帝〜	160
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ジェフリー・マクワイルド〜	186
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ジャッキー・ブライアント〜	86
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜パイ・チェン〜	106
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜結城晶〜	105
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ラウ・チェン〜	126
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜リオン・ラファール〜	161
	バーチャファイターキッズ	300
	バーチャファイター リミックス	41
	バーチャフォトスタジオ	229
	バーチャルオープンテニス	96
	バーチャルカジノ	200
	バーチャルバレーボール	44
	バーチャレーシング セガサターン	146
	爆笑!! オール吉本クイズ王決定戦DX	124
	ばくばくアニマル〜世界飼育係選手権〜	103
	爆れつハンター	243
	BUG/ ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	127
	BATSUGUN	383
	バトルバ	432
	バトルモンスターズ	33
	パズルボブル2X	299
	ぱっぱらぱお〜ん	116
	バップブリーダー	389
	パンツァードラグーン	16
	パンツァードラグーン ツヴァイ	204
ひ	必殺/	280
	必殺パチンココレクション	156
	秀吉・信長セット	418
ひ	日灼けの想い出+癒り GIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	131
	ビクトリーゴール	9
	ビクトリーゴール'96	214
	ビクトリーゴール WORLD WIDE edition	416
	美少女戦士セーラームーンSuperS〜Various Emotion〜	417
	美少女バラエティゲーム ラビュラスパニック	248
	ビッグ一撃/ パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	269
	BIG HURTベースボール	305
	PDウルトラマンリンク	166
	ピンボールグラフィティ	291
ふ	ファーザー・クリスマス	129
	ファイティングバイパーズ	329
	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	63
	FIST	407
	フィッシング甲子園	202
	FIFAサッカー'96	195
	風水先生	398
	フェーダ・リメイク/〜エンブレム・オブ・ジャスティス〜	256
	ブラックファイアー	148
	BLOOD FACTORY	419
	ブルーシード〜奇稲田秘録伝〜	37
	ブルー・シカゴ・ブルース	70
	Break Thru!	71
	ブレインデッド13	375
	ブレインバトルQ	197
	ぷよぷよ通	93
	プラドルDISK Vol.1 木下優	303
	プラドルDISC Vol.2 内山美紀	336
	プラドルDISC Vol.3 大島朱美	363
	プラドルDISC 特別編 コスプレイヤーズ	420
	プリクラ大作戦	399
	プリンセスメーカー2	92
	プレイボーイカラオケVol.1	320
	プレイボーイカラオケVol.2	321
	プロ麻雀 極S	153
へ	平成天才バカボン すすめ/バカボンズ	39
	平和パチンコ総進撃	372
	PEBBLE BEACH GOLF LINKS〜スタドラーに挑戦〜	11
ほ	HAUTED CASINO	362
	宝魔ハンター ライム Perfect Collection	77
	北斗の拳	147
	ホラーツアー	222
	本格プロ麻雀 徹萬Special	327
	本格4人打ち麻雀 芸能人対局麻雀 THE われめ DE ポン	376
	Body Special 264 GIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.2	306
	ポポイっとへべれけ	15
	ポリスノーツ	344
ま	麻雀海岸物語〜麻雀狂時代 セクシーアイドル編〜	52
	麻雀飛翔流島	17
	麻雀狂時代 コギャル放課後編(絶版)	154
	麻雀狂時代 Cebu Island'96	298
	麻雀大会Ⅱ Special	373
	麻雀天使エンジェルリップス	225
	麻雀悟空・天竺	4
	麻雀同級生Special(プレミアムパック/ソフト単品)	219
ま	麻雀ハイパーリアクションR	190
	麻雀四姉妹 若草物語	364
	MAKING OF NIGHTRUTH 2 VOICE SELECTION(限定品)	393
	マイティ ヒット〜Mighty Hits〜	379
	毎日替わるクイズ番組 クイズ365	199
	My Best Friends〜st.アンドリュー女学園編〜	207
	マジカルドロップ	138
	マジカルドロップ2	353
	マジックカーペット(通常版/マルコン同梱版)	433
	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96	319
	魔法騎士レイアース	61
	マスター・オブ・モンスターズ〜ネオ ジェネレーションズ〜	384
	マスターズ 遙かなるオーガスタ3	69
	松方弘樹のワールドフィッシング	162
	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ	84
み	MYST	2
め	めざせ アイドル★スター!! 夏色メモリーズ麻雀編	365
	メタルファイター♡MIKU	74
	メタルブラック	259
	media ROMancer for SEGA SATURN 浅倉大介	187
も	モータルコンバットⅡ完全版	227
	燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER	115
ゆ	ゆみみみっくすREMIX	46
ら	ライズ オブ ザ ロボット2	274
	ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅	260
	ラングリッサーⅢ(スペシャルパッケージ)	380
	RAMPO	12
り	リアルバウト餓狼伝説	349
	リグロード サーガ	43
	リグロード サーガ2	394
	リターン・トゥ・ゾーク	163
	料理の鉄人〜キッチンスタジアムツアー〜	179
	リンクル・リバー・ストーリー	194
る	LUNAR SILVER STAR STORY	385
	ルパン三世 THE MASTER FILE	218
	LULU	390
れ	Race Drivin'	51
	RAY MAN レイマンよ/ エレクトゥーンを救え/	107
	レイヤーセクション	66
	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	308
	レボリューションX	251
ろ	ロードラッシュ	302
	ロードランナー レジェンドリターンズ	189
	ロジックパズル レインボータウン	180
	ロックマンX 3	246
	ROBO・PIT(ロボ・ピット)	167
わ	ワールドアドバンスド大戦略〜鋼鉄の戦風〜	68
	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	191
	WORLDCUP GOLF〜IN ハイアット ドラドビーチ〜	224
	ワールドシリーズベースボールⅡ	386
	ワールドヒーローズパーフェクト	311
	WIPEOUT(ワイプアウト)	292
	湾岸デッドヒート	139
	湾岸デッドヒート+リアルアレンジ	338
	WanChai Connection	3

新作ソフトスケジュール

NEW SOFT SCHEDULE

スケジュール表の見方

【ジャンル】**ACT**…アクション／**RPG**…ロールプレイング／**SHT**…シューティング／**ADV**…アドベンチャー／**SLG**…シミュレーション／**SPT**…スポーツ／**RAC**…レース／**PUZ**…パズル／**TAB**…テーブル／**A・RPG**…アクションロールプレイング／**QIZ**…クイズ／**EDU**…エデュテイメント／**MOV**…インタラクティブムービー／**ETC**…その他
【対応機器】**ハンドル**…レーシングコントローラー／**マウス**…シャトルマウス／**マルチ**…マルチターミナル6／**アナログ**…アナログミッションスティック／**ケーブル**…対戦ケーブル／**マルコン**…セガマルチコントローラー／**ツイン**…ツインスティック／**ムービー**…ムービーカード
【年齢制限など】**18推**…18歳以上推奨／②、③などは2枚組、3枚組を表します。
【その他】★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のタイトルはタイトル変更があったものです。

SEGASATURN セガサターン

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
12月	13日	メルティランサー～銀河少女警察2086～	5,800円	イマジニア	SLG	
	13日	メルティランサー～銀河少女警察2086～初回限定スペシャルエディション	8,800円	イマジニア	SLG	初回限定、グッズ同梱
	13日	大運動会	5,800円	インクリメントP	SLG	
	13日	出世麻雀 大接待	5,800円	キングレコード	TAB	
	13日	実況おしゃべりパロディウス～forever with me～	4,800円	コナミ	SHT	
	13日	スペースインベーダー	3,980円	タイトー	SHT	
	13日	ディスクワールド	5,800円	メディアエンターテイメント／HAMLET	ADV	マウス
	13日	ファンキー・ファンタジー	5,800円	吉本興業	S・RPG	
	13日	タクティクス オウガ	5,800円	リバーヒルソフト	S・RPG	
	13日	エネミー・ゼロ	6,800円	WARP	MOV	④
	20日	もうぢや	5,800円	ヴァージンインタラクティブ	PUZ	
	20日	NISSAN PRESENTS オーバードライビンGT-R	6,200円	EAV	RAC	
	20日	きゃんきゃんバニープルミエール2	7,500円	キッド	ADV	18推、②
	20日	エアーズアドベンチャー	5,800円	ゲームスタジオ	RPG	
	20日	永世名人Ⅱ	5,300円	コナミ	将棋	
	20日	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	5,800円	ソニック	RPG	
	20日	NIGHTRUTH"Maria"	5,800円	ソネット・コンピュータエンタテイメント	ADV	
	20日	DX日本特急旅行ゲーム	5,800円	タカラ	TAB	
	20日	ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和	5,800円	ナツメ	TAB	
	20日	バーチャル競艇	6,800円	日本物産	SPT	マルコン
	20日	m～君を伝えて～	5,800円	ネクサスインターラクト	SLG	
	20日	タクラマカン～敦煌傳奇とんこうでんき～	6,800円	パトラ	A・PUZ	
	20日	ウルトラマン 光の巨人伝説	7,800円	バンダイ	格闘ACT	専用ROM
	20日	アポなし ぎゃるず お・り・ん・ぽ・す♡	5,800円	ヒューマン	SLG	
	20日	STREET RACER EXTRA	5,800円	UBIソフト	RAC	
	21日	FIGHTERS MEGAMiX	5,800円	セガ	格闘ACT	
	27日	人造人間ハカイダー ラストジャッジメント	6,800円	セガ	SHT	銃
	27日	SEGA AGES／廊下にイチダントア～ル	4,800円	セガ	QIZ	マルチ
	27日	テラ ファンタスティカ	5,800円	セガ	S・RPG	
	27日	グリッド ランナー	5,800円	ヴァージンインタラクティブ	ACT	
	27日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96(ソフト単体)	5,800円	SNK	格闘ACT	RAM
	27日	だいな♡あいらん 予告編	2,300円	ゲーム アーツ	ADV	
	27日	水滸伝 天命の誓い	5,800円	光栄	SLG	
	27日	プラドルDISC データ編 レースクイーンF	3,800円	SADA SOFT	ETC	18推
	27日	実戦パチスロ必勝法／4	5,800円	サミー工業	ETC	
	27日	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	6,800円	ハドソン	ADV	
	27日	ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚	6,800円	バンダイ	ADV	
	27日	TETRIS S	4,800円	BPS	PUZ	
	27日	ファイヤープロレスリングS 6 MEN SCRAMBLE	6,500円	ヒューマン	SPT	
	31日	★バーチャロン FOR SEGANET	2,800円	セガ	対戦ACT	モデム専用
	中旬	CRITICOM(ザ・クリティカルコンバット)	5,800円	ビック東海	格闘ACT	
	下旬	銀河お嬢様伝説ユナ Mika Akitaka Illust Works	3,800円	ハドソン	ETC	通販のみ(11/18申込み締切)
冬	未定	スーパーパンコレクション	5,800円	カプコン	PUZ	
1月	10日	SUPER CASINO SPECIAL	5,800円	ココナッツジャパンエンターテイメント	SLG	マルチ
	10日	ロードランナー エクストラ	4,800円	パトラ	A・PUZ	
	10日	ファンキー・ヘッド・ボクサーズ吉本版(仮称)	5,800円	吉本興業	格闘ACT	
	14日	天外魔境 第四の黙示録	6,800円	ハドソン	RPG	②
	15日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96(RAM同梱)	7,800円	SNK	格闘ACT	RAM
	15日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 限定KOFダブルパック	9,800円	SNK	格闘ACT	KOF95+96+TARS+RAM
	17日	★天地無用 登校無用アニラジコレクション	8,800円	エクシング	ADV	②
	17日	タイムギャル＆忍者ハヤテ	5,800円	エクゼコ・デベロップメント	ETC	
	17日	ロックマン8 メタルヒーローズ	5,800円	カプコン	ACT	
	17日	心霊呪殺師 太郎丸	5,800円	タイムワーナー インタラクティブ	ACT	
	17日	ブラストウィンド	5,800円	テクノソフト	SHT	
	17日	2TAX GOLD	5,000円	ヒューマン	ETC	
	24日	ダイナマイト刑事	5,800円	セガ	ACT	
	24日	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	5,800円	セガ	RAC	X-BAND、ハンドル、マルコン、ケーブル
	24日	EVE burst error	7,800円	シーズウェア／イマジニア	ADV	18推、④
	24日	ROOMMATE～井上涼子～	5,800円	データムポリスター	ETC	
	27日	はいぱぁセキュリティーズS	6,800円	パック・イン・ソフト	SLG	
	24日	TOMB RIDERS(トゥームレイダース)	5,800円	ビクター インタラクティブ ソフトウェア	A・ADV	
	31日	☆BUG TOO!!	5,800円	セガ	ACT	
	31日	Fighting Illusion～K-1 GRANDPRIX～翔	5,800円	エクシング	格闘ACT	
	31日	三國志リターンズ	6,800円	光栄	SLG	
	31日	DIE HARD TRILOGY	5,800円	FOXインタラクティブ	ETC	ハンドル、銃、マウス
	下旬	スポット ゴーズトゥー ハリウッド	5,800円	ヴァージンインタラクティブ	ACT	
	下旬	シミュレーション ズー(仮称)	5,800円	ソフトバンク	SLG	
	未定	NHL パワープレイ'96	5,800円	ヴァージンインタラクティブ	SPT	
	未定	ハイパー 3D ピンボール	5,800円	ヴァージンインタラクティブ	TAB	
	未定	★DIGITAL DANCE MIX～安室奈美恵	2,800円	セガ		コンビニ専売
	未定	クレイジーイワン	5,800円	ソフトバンク	SHT	
	未定	actua GOLF	5,800円	ナグザット	SPT	
	未定	3Dベースボール ザ・メジャー	5,800円	BMGビクター／クリスタル・ダイナミクス	SPT	
	未定	ZAP／ SNOW BOARDING TRIX	5,800円	ポニーキャニオン	SPT	
	未定	プラドルDISC 特別編 レースクイーンG	3,800円	SADA SOFT	ETC	
2月	14日	天城紫苑	6,800円	クリップハウス	ADV	18推
	14日	だいな♡あいらん	6,800円	ゲーム アーツ	ADV	
	14日	クレオパトラフォーチュン	5,800円	タイトー	PUZ	
	14日	エレベーターアクションリターンズ	5,800円	ビング	A・SHT	
	21日	きゅー爆っく	5,800円	アクティビジョン・ジャパン	ACT	
	28日	★ふしぎの国のアンジェリーク	5,800円	光栄	TAB	
	28日	パネルディアストーリー ケルンの大冒険	6,200円	翔泳社	RPG	
	28日	優駿クラシックロード	5,800円	ビクター インタラクティブ ソフトウェア	SLG	
	下旬	★プライマルレイジ	3,800円	ソフトバンク	格闘ACT	
	下旬	★リターンファイアー	3,800円	ソフトバンク	SLG	
	未定	コマンド＆コンカー	6,800円	セガ	SLG	
	未定	SEGA AGES／ファンタジーゾーン	3,800円	セガ	SHT	
	未定	SEGA AGES／ペンゴ・フリッキー・アップンダウン・ヘッドオン(仮称)	4,800円	セガ	PUZ&ACT	
	未定	mr. BONES	6,800円	セガ	ACT	②
	未定	JAM エクストリーム	5,800円	アクレイムジャパン	SPT	
	未定	Space JAM(スペースジャム)	5,800円	アクレイムジャパン	SPT	
	未定	WWF In Your House	5,800円	アクレイムジャパン	SPT	
	未定	逆鱗弾	5,800円	ヴァージンインタラクティブ	SHT	
	未定	ブラック ドーン	5,800円	ヴァージンインタラクティブ	SHT	
	未定	ウルフファング 空牙2001・SS	5,800円	エクシング	A・SHT	
	未定	★実戦パチンコ必勝法 TWIN	5,800円	サミー工業	ETC	
	未定	3Dウルトラピンボール	5,800円	シエラ・バイオニア	TAB	
	未定	ワイアラエの奇蹟 Extra 36 Holes	6,800円	T＆Eソフト	SLG	
	未定	アドヴァンストV.G.(ジグソーパズル込み初回限定版)	9,800円	TGL	格闘ACT	
	未定	続ぐっすんおよよ	5,800円	バンプレスト	A・PUZ	
	未定	DREAM SQUARE 雛形あきこ	3,800円	ビデオシステム	ETC	
	未定	LEGEND OF K-1 THE BEST COLLECTION	4,980円	ポニーキャニオン	ETC	
	未定	キューブバトラー	5,800円	やのまん GAMES	格闘PUZ	
	未定	ボディー バイオニクス～驚異の小宇宙 人体～	5,800円	メディアクエスト	ACT	
	未定	★ヴォイスステーション Part 1	未定	ソネット・コンピュータエンタテイメント	ETC	ムービー
	未定	★NIGHTRUTH VICE SELECTION ラジオドラマ編	未定	ソネット・コンピュータエンタテイメント	ETC	ムービー
	未定	MARICA～真実の世界～	未定	ビクター インタラクティブ ソフトウェア	RPG	
	未定	重装機兵レイノス2	未定	メサイヤ	ACT	
3月	7日	ヘンリーエクスプローラーズ	5,800円	コナミ	SHT	銃
	7日	オベリスク～プロジェクト・オスカーを遂行せよ／～	6,800円	BMGビクター／HATNET	ADV	
	28日	スチームハーツ	未定	TGL	SHT	
	28日	ファーランドストーリー2(仮称)	未定	TGL	S・RPG	
	上旬	SKULL FANG～空牙外伝～	未定	データイースト	SHT	
	上旬	BASIC for SEGA SATURN ケーブル接続タイプ	12,800円	セガ／ESP／徳間書店インターメディア	ETC	
	上旬	BASIC for SEGA SATURN スタンドアローンタイプ	9,800円	セガ／ESP／徳間書店インターメディア	ETC	
	下旬	★ボイスアイドルマニアックス～プールバーストーリー～	6,800円	データイースト	TAB	②
	下旬	★機動戦士Zガンダム前編(仮称)	6,800円	バンダイ	ACT	
	下旬	HERC'S ADVENTURES	5,800円	BPS	A・RPG	
	未定	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	5,800円	アクレイムジャパン	ACT	

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
3月	未定	フィッシング甲子園Ⅱ	6,800円	キングレコード	SPT	
	未定	マリオ武者野の超将棋塾	7,800円	キングレコード	TAB	
	未定	クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～	6,800円	グラムス	SLG+RPG	
	未定	ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織	未定	コナミ	ETC	
	未定	雀帝 バトルコスプレイヤー	6,800円	ダイキ	麻雀	
	未定	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS	5,800円	ティー イー エヌ研究所	ETC	
	未定	超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～	6,800円	バンダイビジュアル	ACT	
	未定	DREAM SQUARE 山田まりや	3,800円	ビデオシステム	ETC	
	未定	フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー	5,800円	メディアクエスト	S・RAC	
	未定	ゼロヨンチャンプ DooZy-J	6,800円	メディアリング	RAC+RPG	
	未定	太平洋の嵐2	未定	イマジニア	SLG	
	未定	神凰拳	未定	ザウルス	格闘ACT	
	未定	★WARA² WARS 激突!大軍団バトル	未定	翔泳社	SLG	
	未定	GRANDRED	未定	バンプレスト	SLG	
4月	下旬	麻雀青天井(仮称)	5,800円	毎日コミュニケーションズ	TAB	
	下旬	御意見無用―Anarchy in the NIPPON―(仮称)	5,800円	メディアミューズ	格闘ACT	
	未定	★超フラッピー	未定	デービーソフト	ACT+SLG	
5月	9日	☆フリートークスタジオ～マリの気ままなおしゃべり～	5,800円	メディアエンターテイメント	ADV	
	未定	真髄対局囲碁 碁仙人	未定	J・ウィング	TAB	
	未定	ぷるるん!シェイプUPガール(仮称)	未定	J・ウィング	ETC	
7月	未定	Guilty Gear	5,800円	アークシステムワークス	格闘ACT	
8月	未定	幻の魚(The Phantom Fish)	未定	ソフトオフィス	SLG	
9月	未定	ファンズフォルム(仮)	未定	日本MMIテクノロジー	ADV	
春	未定	アイアンブラッド	5,800円	アクレイムジャパン	格闘ACT	
	未定	THE CROW:CITY OF ANGELS(仮称)	5,800円	アクレイムジャパン	未定	
	未定	スーパーモトクロス チャンピオンシップ	5,800円	アクレイムジャパン	RAC	
	未定	ドラゴンハート	5,800円	アクレイムジャパン	ACT	
	未定	ナイスショット	5,800円	アクレイムジャパン	SPT	
	未定	MAGIC:THE GATHERING(仮称)	5,800円	アクレイムジャパン	未定	
	未定	スノークィーン	4,800円	アリアドネメディア	ETC	
	未定	真説サムライッスピリッツ武士道烈伝	6,800円	SNK	RPG	RAM
	未定	エリア51	5,800円	ソフトバンク	SHT	銃
	未定	DOOM	5,800円	ソフトバンク	A・SHT	
	未定	ドラゴンマスターシルク	6,800円	データムポリスター	RPG	
	未定	★デジタルアンジュ―電脳天使SS―	5,800円	徳間書店インターメディア	ADV	
	未定	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	未定	セガ	ADV	
	未定	新・海底軍艦～鋼鉄の孤独～	未定	アスキー	SLG	
	未定	★デザエモン2(DEZA 2)	未定	アテナ	SHT	
	未定	メタルスラッグ	未定	SNK	A・SHT	
	未定	スレイヤーズ	未定	角川書店	S・RPG	
	未定	グランディア	未定	ゲーム アーツ	RPG	
	未定	リーサルエンフォーサーズ(仮称)	未定	コナミ	SHT	
	未定	フェイクダウン(仮称)	未定	システムサコム	未定	
	未定	ゲーム天国	未定	ジャレコ	SHT	
	未定	忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖	未定	ジャレコ	ACT	
	未定	ファンタステップ	未定	ジャレコ	ADV	マウス
	未定	エーベルージュ	未定	タカラ	SLG	
	未定	D-XHIRD	未定	タカラ	格闘ACT	
	未定	Jリーグ GO GO ゴール!(仮称)	未定	テクモ	SPT	マルチ
	未定	カオスシード	未定	ネバーランド カンパニー	SLG	
	未定	天地無用! 連鎖必要	未定	パイオニアLDC	PUZ	
	未定	機動戦士ガンダム外伝Ⅲ 裁かれし者	未定	バンダイ	SHT	
	未定	英雄志願 GAL ACT HEROISM	未定	マイクロキャビン	RPG	②
	未定	CROC!(仮称)	未定	メディアクエスト	A・ADV	
	未定	リアルサウンド(仮称)	未定	WARP	ETC	②
	未定	紫炎龍	未定	童	SHT	
夏	未定	X-MEN VS. STREET FIGHTER	未定	カプコン	格闘ACT	
	未定	タンク(仮称)	未定	BMGビクター/NMS	ACT	
	未定	スパイダー(仮称)	未定	BMGビクター/ボススタジオ	ACT	
	未定	レイヤーセクションⅡ(仮称)	未定	メディアクエスト	SHT	
'97年中	未定	RENSA―恋鎖―	5,800円	シグナルライト	PUZ	
	未定	メックウォーリア2	未定	アクティビジョン・ジャパン	ACT+SLG	
	未定	Jリーグエキサイトステージ V1	未定	エポック社	SPT	マルチ
	未定	エンジェル グラフィティ(仮称)	未定	ココナッツジャパン エンターテイメント	SLG	
	未定	モトクロス(仮称)	未定	ココナッツジャパン エンターテイメント	RAC	
	未定	ガーディアンフォース	未定	サクセス	SHT	
	未定	コットン2	未定	サクセス	SHT	
	未定	フォトジェニック	未定	サンソフト	SLG	
	未定	BAROQUE	未定	スティング	RPG	
	未定	シルエットミラージュ	未定	トレジャー	ACT	
	未定	FARADOON～THE LEND of DRAGON CASTLE～	未定	パイオニアLDC	A・RPG	

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
'97年中	未定	オリンピア 山佐 バーチャルパチスロⅡ	未定	マップジャパン	ETC	
	未定	RAYMAN 2	未定	UBIソフト	ACT	
発売日未定	未定	HEART OF DARKNESS	6,800円	セガ	ACT	
	未定	BLAM! マシーンヘッド	5,800円	ヴァージンインタラクティブ	SHT	
	未定	卒業S	6,800円	NECインターチャネル	SLG	
	未定	モンスターメーカー～ホーリーダガー～	6,800円	NECインターチャネル	SLG	
	未定	怪盗セイント・テール	6,800円	トミー	ADV	
	未定	エアーコマンダー	5,800円	バンプレスト	SLG	
	未定	SS JOYPAD AI	4,680円	ビック東海	周辺	
	未定	★スカイターゲット	未定	セガ	SHT	
	未定	ソニック・ザ・ファイターズ(仮称)	未定	セガ	格闘ACT	
	未定	バーチャファイター3	未定	セガ	格闘ACT	
	未定	★マンクスTT	未定	セガ	RAC	
	未定	ラストブロンクス 東京番外地	未定	セガ	格闘ACT	
	未定	レクイエム	未定	日本アートメディア	RPG	
	未定	パチンコ倶楽部	未定	アイ・エス・シィ	TAB	
	未定	ファンタズム	未定	アウトリガー工房	ADV	⑧
	未定	囲碁	未定	アスキー	TAB	
	未定	ダービースタリオン(仮称)	未定	アスキー	SLG	
	未定	ボイスファンタジア 失われたボイス・パワー	未定	アスク講談社	ADV	
	未定	★ウェルカムハウス	未定	イマジニア	ADV	
	未定	ぱにっくちゃん	未定	イマジニア	ADV	
	未定	★プロピンボール	未定	イマジニア	TAB	
	未定	ロッククライミングシミュレーション 未踏峰への挑戦 アルプス編・ヒマラヤ編	未定	ウイネット	SLG	
	未定	テニス(仮称)	未定	エス・ピー・エス	SPT	
	未定	センチメンタル グラフティ	未定	NECインターチャネル	SLG	
	未定	同級生2	未定	NECインターチャネル	ADV+SLG	18推、マウス
	未定	下級生	未定	エルフ	ADV	
	未定	ドラゴンナイト	未定	エルフ	RPG	
	未定	★テーマパーク2(仮称)	未定	EAV	SLG	
	未定	★蒼穹紅蓮隊(仮称)	未定	EAV	SHT	
	未定	大戦略(仮称)	未定	OZクラブ	SLG	
	未定	神罰 人生の意味	未定	ガイナックス	SLG	
	未定	サイバーボッツ	未定	カプコン	格闘ACT	
	未定	マーヴル スーパーヒーローズ	未定	カプコン	格闘ACT	
	未定	ロックマンX4	未定	カプコン	ACT	
	未定	LUNAR ETERNAL BLUE	未定	ゲーム アーツ	RPG	
	未定	バーチャパーク'THE FISH'	未定	光栄	ETC	
	未定	ときめきミュージックCD2(仮称)	未定	コナミ	ETC	
	未定	わくわく7	未定	サンソフト	格闘ACT	
	未定	現代大戦略 Strikes(仮称)	未定	システムソフト	SLG	
	未定	魔法学園LUNAR!	未定	スタジオ アレックス	RPG	
	未定	東京SHADOW	未定	タイトー	MOV	
	未定	東京立身出世伝(仮称)	未定	ナグザット	ADV	
	未定	もってけたまご	未定	ナグザット	ACT	
	未定	My Dream～オンエアーが待てなくて～	未定	日本クリエイト	SLG	
	未定	USドラッグチャンプ(仮称)	未定	日本物産	RAC	
	未定	SUPER301 SQ(仮称)	未定	日本物産	SLG	
	未定	テラクレスタ3D(仮称)	未定	日本物産	SHT	
	未定	VR麻雀(仮称)	未定	日本物産	TAB	
	未定	ロッククライミング 未踏峰への挑戦 ヒマラヤ編	未定	NETYOU	SLG	
	未定	大江戸ルネッサンス	未定	パック・イン・ソフト	SLG	
	未定	ロボット混戦RPG(仮称)	未定	バンプレスト	RPG	
	未定	スワッグマン	未定	ビクター インタラクティブ ソフトウェア	A・PUZ	
	未定	ダンジョンマスター(仮称)	未定	ビクター インタラクティブ ソフトウェア	RPG	
	未定	ノバストーム	未定	ビクター インタラクティブ ソフトウェア	SHT	
	未定	スタートリング・オデッセイⅠ ブルーエボリューション	未定	レイ・フォース	RPG	
	未定	スタートリング・オデッセイⅡ 魔竜戦争	未定	レイ・フォース	RPG	
	未定	スタートリング・オデッセイⅢ ミレニアムの聖戦	未定	レイ・フォース	RPG	

サタマガ編集部チェーック!

サターン周辺の気になる情報をチェックするおなじみ"サタマガ編集部チェーック!"。まずはちょっと宣伝から。登場以来サターンユーザーの根強い支持を得ている「サクラ大戦」。このフォトCDコレクションがソフトバンクから満を持して年末から年明けにかけて発売が予定されているぞ。その名も「セガサターンマガジン・フォトCDマニアックコレクションVol.1 サクラ大戦 帝撃シークレットファイル」だ。定価は1,480円。フォトCD対応だから、サターンでもフォトCDオペレーター(3,800円)を持っていれば、見ることができるぞ。内容は、藤島康介、松原秀典、永田太らによる設定資料や未公開のCGを106点収録。いつ出るかといろんな憶測を呼んでいたようだが、ちゃんと出るぞ(笑)。近くの本屋さんで買ってね。さて、次号は年末最後の「サタマガ」。こっちも買うしか!

アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・生年月日・希望のプレゼント番号を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。また、セガサターンに移植を希望するゲーム名があれば記入してください。

裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒のボールペンか鉛筆で枠内に正しく記入してください。その際、数字はアラビア数字(1、2、3)を使い、1つのマスに1字のみを、はっきりとわかりやすく書いてください。集計は機械で行いますから、ハガキはキリトリ線のとおりにきれいに切り離し、回答欄を汚したりしないように注意して応募してください。

アンケート回答欄の記入例

	(例1)回答が5の場合	(例2)回答が08の場合	(例3)回答が15の場合	(例4)回答が1の場合
よい例	5	08	15	1
悪い例	5	8	15	7

複数回答の設問の場合、すべて使う必要はありません。ただし、回答は左の枠から入れてください。

01　07　15

1 性別　男性　1　女性　2

2 年齢

※実数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

3 学校・職業

01 小学生
02 中学生
03 高校・高専生
04 大学・大学院生
05 短大・専門学校生
06 予備校生
07 事務職
08 営業・販売職
09 専門・技術職
10 管理職
11 自営業
12 公務員
13 アルバイト
14 無職
15 主婦
16 その他

4 セガサターン用ソフトの所有本数を記入してください。

※ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

5 よく読むコンピュータゲーム情報誌は?　(8冊まで)

01 ファミ通
02 ファミマガWeekly
03 GAME WALKER
04 Vジャンプ
05 電撃王
06 電撃PlayStation
07 Hyperプレイステーション
08 じゅげむ
09 覇王マガジン
10 ゲーメスト
11 サターンファン
12 グレートセガサターンZ
13 サターンスーパー
14 TECH サターン通信
15 電撃セガEX
16 ハイパーサターン
17 サターン通信
18 セガサターンマガジンのみ

6 今号の本誌の表紙についてどう思いますか。

01 よい
02 ふつう
03 よくない
04 その他(具体的に要望を)

7 年末年始(12月および1月発売)のサターンソフトで購入予定のタイトルは何本くらいありますか。(一桁の場合は左のマスに0を入れてください)

8 表1の今号の記事で内容が面白かった(よかった)ものを8つまであげてください。

9 表1の今号の記事で内容が面白くない(悪かった)ものを8つまであげてください。

10 表2からもっているハードをあげてください。　(8つまで)

11 表2から購入予定のハードをあげてください。　(8つまで)

12 表3から、今後あなたが買いたいと思っているソフトを10本まで選んで答えてください。

表1　今号の記事

01 LANDMARK
02 今号の顔
03 データステーション
04 セガサターン読者レース
05 (特報)ファイターズメガミックス
06 (特報)エネミー・ゼロ
07 (特報)ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
08 (特報)首都高バトル '97 土屋圭市&坂東正明
09 (特報)機動戦士Z(ゼータ)ガンダム
10 (特報)テイトナUSA CIRCUIT EDITION
11 (特報)サイバーボッツ
12 (特報)ときめきメモリアル SELECTION 藤崎詩織
13 (特報)グランドレッド
14 (特報)新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression
15 (特報)御意見無用―Anarchy in the NIPPON―
16 (特報)LEGEND OF K-1
17 NEW RELEASE TITLE
18 Readers' STATION
19 Hello// CAPCOM
20 SNK WORLD
21 ワープが羽田にやってきた
22 池袋サラのバーチャクラッシュ
23 「デジタルピンボール」ハイスコアラー養成講座 ネクロノミコニア
24 特別企画 大運動会 お疲れさまインタビュー
25 攻略 Data Search/ディスクワールド
26 セガサターンネットワークス ラボラトリー
27 セガプレス
28 セガサターンソフトデータバンク
29 (COMMING SOON)人造人間ハカイダー ラストジャッジメント
30 (〃)天外魔境 第四の黙示録
31 (〃)シャイニング・ザ・ホーリィアーク
32 (〃)テラ ファンタスティカ
33 (〃)エアーズアドベンチャー
34 (〃)ウルトラマン 光の巨人伝説
35 (〃)トゥームレイダース
36 (〃)超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか
37 (〃)メルティランサー～銀河少女警察2086～
38 (〃)EVE burst error
39 (〃)銀河お嬢様伝説ユナ REMIX
40 (〃)はいぱぁセキュリティーズS
41 (〃)m～君を伝えて～
42 (〃)NISSAN PRESENTS オーバードライビン GT-R
43 (〃)きゃんきゃんバニー・プルミエール2
44 (〃)ナイトゥルース"Maria"
45 (〃)ファイヤープロレスリングS
46 (〃)ファンキーファンタジー
47 (〃)FAKE DOWN
48 プラドルDISC「レースクィーンF」完成記念ワクワク対談
49 (COMPLETE GUIDE)電脳戦機バーチャロン
50 (〃)バーチャコップ2
51 (〃)機動戦士ガンダム外伝Ⅱ 蒼を受け継ぐ者
52 (〃)タクティクス オウガ
53 特別企画 サターンでワープロ
54 デ・ラ・ゲームウェア
55 (読者参加型企画)センチメンタル グラフティ
56 レッドカンパニー酉の市通り//
57 Just Meet エ・ル・フ
58 AM1研だいなまいと/
59 AM3研Rush//
60 AM2研 Express Neo
61 セガサターンソフトレビュー
62 次世代裏技リーグ
63 (付録)SEGA HOT INFORMATION

表2　ハードリスト

01 セガサターン(互換機含む)
02 メガドライブ(ワンダーメガを含む)
03 スーパー32X
04 プレイステーション
05 3DO(REAL、TRY)
06 M2(3DO64bit機)
07 PC-FX
08 スーパーファミコン
09 PCエンジンシリーズ
10 NEO・GEO(CDを含む)
11 ゲームギア
12 NINTENDO64
13 パソコン
14 ムービーカード(ビデオCDデコーダ)
15 フォトCDオペレーター
16 電子ブックオペレーター
17 セガマルチコントローラー
18 レーシングコントローラー
19 バーチャガン
20 アナログミッションスティック
21 ワイアレスパッド
22 新型バーチャスティック
23 バーチャスティックプロ
24 ツインスティック
25 セガサターンモデムセット

表3　ソフトリスト

001 アドヴァンストV.G.
002 天城紫苑
003 EVE burst error
004 ウルフファング 空牙2001・SS
005 エーベルージュ
006 英雄志願 GAL ACT HEROISM
007 X-MEN VS. STREET FIGHTER
008 NHL パワープレイ'96
009 エレベーターアクションリターンズ
010 オペリスク～プロジェクト・オスカーを遂行せよ/～
011 怪盗セイント・テール
012 カオスシード
013 下級生
014 ガーディアンフォース
015 機動戦士ガンダム外伝Ⅲ 裁かれし者
016 機動戦士Zガンダム前編(仮称)
017 きゅー爆っく
018 銀河お嬢様伝説ユナ REMIX
019 銀河お嬢様伝説ユナ3 ライトニング・エンジェル
020 クォヴァディス 2～惑星強襲オヴァン・レイ～
021 クレイジーイワン
022 クレオパトラフォーチュン
023 グランディア
024 GRANDRED
025 ゲーム天国
026 ゲゲゲの鬼太郎 幻冬経奇譚
027 現代大戦略 Strikes(仮称)
028 コットン2
029 御意見無用―Anarchy in the NIPPON―(仮称)
030 サイバーボッツ
031 SANKYO FEVER 実機シミュレーションS
032 三國志リターンズ
033 ザ・キング・オブ・ファイターズ'96(ソフト単体)
034 紫炎龍
035 シルエットミラージュ
036 新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression
037 真説サムライスピリッツ武士道烈伝
038 神罰 人生の意味
039 心霊呪殺師 太郎丸
040 実戦パチスロ必勝法/4
041 雀帝 バトルコスプレイヤー
042 重装機兵レイノス2
043 人造人間ハカイダー ラストジャッジメント
044 SUPER CASINO SPECIAL
045 スーパーパンコレクション
046 水滸伝 天命の誓い
047 スカイターゲット
048 SKULL FANG～空牙外伝～
049 スチームハーツ
050 スノークィーン
051 3Dウルトラピンボール
052 3Dベースボール ザ・メジャー
053 スレイヤーズ
054 SEGA AGES/ファンタジーゾーン
055 SEGA AGES/ペンゴ・フリッキー・アップンダウン・ヘッドオン(仮称)
056 SEGA AGES/廊下にイチダントアール
057 センチメンタル グラフティ
058 ゼロヨンチャンプ DooZy-J
059 卒業S
060 ソニック・ザ・ファイターズ(仮称)
061 続ぐっすんおよよ
062 ダービースタリオン(仮称)
063 だいな♡あいらん
064 だいな♡あいらん 予告編
065 ダイナマイト刑事
066 DIE HARD TRILOGY
067 超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～
068 超フラッピー
069 TETRIS S
070 テラ ファンタスティカ
071 天外魔境 第四の黙示録
072 天地無用/ 連鎖必要
073 D-XHIRD
074 テイトナUSA CIRCUIT EDITION
075 デザエモン
076 デジタルアンジュ―電脳天使SS―
077 DIGITALDANCE MIX～安室奈美恵
078 TOMB RIDERS(トゥームレイダース)
079 東京SHADOW
080 ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織(仮称)
081 DOOM
082 同級生2
083 ドラゴンナイト
084 ドラゴンマスターシルク
085 DREAM SQUARE 雛形あきこ
086 DREAM SQUARE 山田まりや
087 HERC'S ADVENTURES
088 HEART OF DARKNESS
089 ハイパー 3D ピンボール
090 はいぱぁセキュリティーズS
091 バーチャファイター3
092 バーチャロン FOR SEGANET
093 BUG TOO//
094 バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム
095 BAROQUE
096 パネルティアストーリー ケルンの大冒険
097 ファーランドストーリー2(仮称)
098 FIGHTERS MEGAMiX
099 Fighting Illusion～K-1GRANDPRIX～晃
100 ファイヤープロレスリングS 6 MENSCRAMBLE
101 FARADOON～THE LEND of DRAGON CASTLE～
102 ファンキー・ヘッド・ボクサーズ吉本版(仮称)
103 フィッシング甲子園Ⅱ
104 フェイクダウン(仮称)
105 フォトジェニック
106 ふしぎの国のアンジェリーク
107 フリートークスタジオ～マリの気ままなおしゃべり～
108 フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー
109 プラドルDISC データ編 レースクイーンF
110 プラドルDISC 特別編 レースクイーンG
111 ヘンリーエクスプローラーズ
112 ボイスアイドルマニアックス～プールバーストーリー～
113 マーヴル スーパーヒーローズ
114 My Dream～オンエアーが待てなくて～
115 魔法学園LUNAR/
116 マリオ武者野の超将棋塾
117 MARICA～真実の世界～
118 マンクスTT
119 メタルスラッグ
120 メックウォーリア2
121 モンスターメーカー～ホーリーダガー～
122 優駿クラシックロード
123 ラストブロンクス 東京番外地
124 リーサルエンフォーサーズ(仮称)
125 リアルサウンド(仮称)
126 ROOMMATE～井上涼子～
127 LUNAR ETERNAL BLUE
128 RAYMAN2
129 レイヤーセクションⅡ(仮称)
130 LEGEND OF K-1 THE BEST COLLECTION
131 RENSA―恋鎖―
132 ロードランナー エクストラ
133 ロックマンX4
134 ロックマン8 メタルヒーローズ
135 ワイアラエの奇蹟 Extra 36 Holes
136 わくわく7
137 WARA² WARS 激突/大軍団バトル

MECHANICAL VIOLATOR

HAKAIDER

人造人間ハカイダー

ラストジャッジメント

完成度 100%

メーカーから一言

ワルダー 「拙者、侍 ワルダー」
ハカイダー「……貴様もギルに従う者、か」
ワルダー 「違う！ ギルの野望などどうでもよい。俺にとって強さだけが唯一の真理。だからこそ貴様を待っていたのだ」
名優、渡部猛氏熱演！（セガCS開発推進部）

●セガ●12月27日発売●6,800円●ガンシューティング
●バーチャガン対応●全年齢推奨

ドラマティック・ガンシューティング!!

特撮ドラマ「人造人間キカイダー」に登場するや絶大なる人気を獲得。'95年には雨宮慶太監督の手により、劇場用映画にリメイクされた、悪のヒーロー「ハカイダー」が、ガンシューティングとなって、我々の前に三たびその姿を現す。

このゲームの特徴は、ガンシューティングながらも、緻密なストーリー（脚本は劇場版を手がけた井上敏樹氏）展開するアドベンチャーモードを備えている。もちろんバーチャガンで操作可能だ。また、登場するキャラクターの監修は雨宮慶太氏自身が担当。キャラの声も劇場版や、「キカイダー」で声をあてていた声優が担当しているのだ。まさに、今まで紡がれてきたハカイダー伝説の、正当なる後継者として生まれたゲームといっても過言ではないだろう。もちろんガンシューティングとしての完成度も折り紙付き。劇場版を知らなくても楽しめるぞ。

バーチャガンで操作するアドベンチャー画面。展開によっては物語の分岐もある。

各シーン間ではムービーによってストーリーが展開される。超美麗なCGに酔え!!

4種類のショットを使い分けろ!!

ハカイダーの愛銃「ハカイダーショット」は、4種類の弾丸を発射することができる。状況に応じてタイプを使い分けるのが、オールクリアへの近道となるのだ!!

ハカイダーショット

NORMAL 弾数 6
破壊力弾数とも平均的なショット。後半では力不足か。

RAPID 弾数 24
トリガーを引き続けることで連射が可能。弾の威力は低い。

COBRA 弾数 3
弾数は少ないながらも高い攻撃力を持つ。判定も大きい。

BAZOOKA 弾数 1
最大の攻撃力と攻撃範囲を持つ。一気に敵をせん滅できる。

キャラクター監修
雨宮慶太氏インタビュー

劇場版「人造人間ハカイダー」の監督でありキャラクター監修を手がけた雨宮監督にゲーム、そしてハカイダーについての想いを語っていただいた。登場キャラすべての生みの親ともいえる監督の言葉に聞き入って欲しい。

PROFILE

特撮番組のキャラクターデザインなどを手がけた後、映画監督としてデビュー。以後「未来忍者」や「ゼイラムI・2」などの作品で、独自の世界を撮り続ける。

本誌■ゲームをご覧になってどのような感想をお持ちになりましたか。

雨宮■このキャラクターはCGでモデリングするのが難しいんですよ。実物がある物をCGでやるというのは作り手の造形力が問われる部分なので、とてもよくできていると思います。映画ではかなり難しいテーマを扱っているんで、ただのシューティングではなくドラマもやりたいという事で。そういう意味ではハカイダーの世界で起きてもおかしくないドラマを抽出していますね。

本誌■ハカイダーはオリジナルがあるということで、デザイン上苦労されたことはありますか。

雨宮■元があるというのは難しいですよね。昔のハカイダーの方がいいと思う人も当然いるし。ただ、今の子供達が昔のハカイダーを見た時に、ハカイダーの荒っぽさとか不良っぽさをスッと感じてくれるか、というのは疑問だったんですよ。でも、ハカイダーという名前で全然違う物が出てくるというのは抵抗があったので、昔のを知っている人が見ればハカイダーに見える、ましてや、ハカイダーという文字がなくてもそう見えるように、というのはありました。

本誌■ワルダーや元老院のマークを見ると、和風のテイストが入っている印象を受けるのですが。

雨宮■英文字ばかりが出てくる世界というのは僕の中で嘘くさい、とい

（以下次ページへ）

あれから10年……ハカイダー再びジーザスタウンへ!!

物語は劇場版で描かれたジーザスタウンの戦いの10年後から始まる。ハカイダーが崩壊させたジーザスタウンは、プロフェッサー・ギルの手により新たに復活を遂げた。圧政を強いるギルは、ハカイダーに仲間になれと持ちかけた。だが、ハカイダーはその誘いを無視。ギルは刺客としてワルダーを差し向ける。激闘の末ハカイダーは、ワルダーに破れ右腕を奪われてしまう……。

誇りを傷つけられたハカイダーは、単身敵地ジーザスタウンに乗り込み、ギルへの復讐を開始するのだった。ジーザスタウンで待つ数々の強敵を倒し、ギルへの復讐を果たせるかどうかは、プレイヤーであるキミのテクニックにかかっているのだ!!

ロボット同士が戦う行為に疑問を投げかけるのだが……。
「なぜギルに歯向かうの?」

ビジンダー

ビジンダーとの会話を遮るように、ギルの刺客ピンクヒポポタマスが出現する!!

敵を倒しギルの元へと近づくも、扉に仕掛けられた爆弾によって深手を負ってしまう。

この写真の少女は!?
ハカイダーはビジンダー(の幻?)に救われる。気が付くと傍らには1枚の写真が…。

プロフェッサーギルに傷つけられた誇りを取り戻せ!!

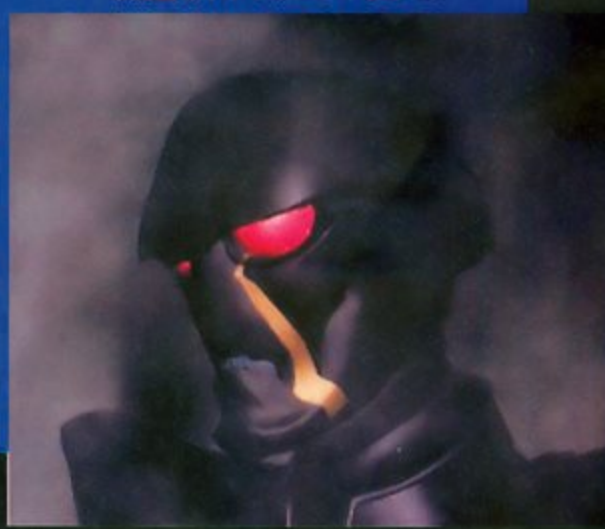
ワルダー

ミカエル再び!!

一度は倒したはずのミカエルが再びハカイダーの行く手を遮る!

ついにワルダーとの対決の時が。ここをクリアすればギルは目の前だ!!

決着の時!!

うのがあって、日本で撮った映画で日本の観客が見る作品なので、漢字とか仮名が格好よく映っているようにしたい、というのがあるんですよ。
本誌■監督にとって、ハカイダーの魅力というのは何でしょうか。
雨宮■やっぱり荒っぽさの魅力っていうのかな。悪とか正義とかいっているけど、悪も正義もないのがハカイダーの世界観なので。だから、価値観が変わる瞬間がある。方向は示すけれど、あまりはっきり言わないというのがハカイダーの世界というか。その辺が一番大きいんですよね。
本誌■監督の作品には銃が非常に凝った小道具として登場しますが。
雨宮■僕自身銃が好きだから。でもSF銃は好きじゃないんですよ。実在する銃の方が絶対格好いいし、説得力がある。だから僕の作品で出す銃は必ず実銃がベースになっています。それを持つキャラクターとマッチしているか、というところで……。でも昔のハカイダーはショットガンじゃないんですよね。今回、ショットガンにしたのは、真のハカイダーショットをやりたかったんで。
本誌■最後に、ハカイダーを遊ぶ方にどういった所を見てほしいですか。
雨宮■ちゃんとレンタル屋でビデオを借りて、見てからやれよみたいな。(笑)買って見てもらうのが一番いいんですけど。エネミーゼロの20万円の豪華版が出るでしょ。ハカイダーも同じようなことをしたいですね。
本誌■雨宮監督が自宅までお届けに。
雨宮■僕じゃなくてハカイダーが。
本誌■バーチャガンもハカイダーショットにして。
雨宮■バーチャガンはハカイダーショットにして欲しかったですね。あと、左手でプレイするのが格好いいんじゃないですかね。バイクを乗るキャラクターは右手はアクセルを握るので、必然的に左になるんですよ。だから、昔のハカイダーも左。よく、そういう設定だったとか、スタントマンが左ききだったとかいわれますが、バイクで発砲する時は必ず左になってしまう。ターミネーター2もそうでしたよね。シュワルツネッガーがバイクに乗ってショットガンを撃つ時は左だったし。
本誌■ありがとうございました。

HAKAIDER
人造人間ハカイダー
ラストジャッジメント

登場キャラクターイラストギャラリー

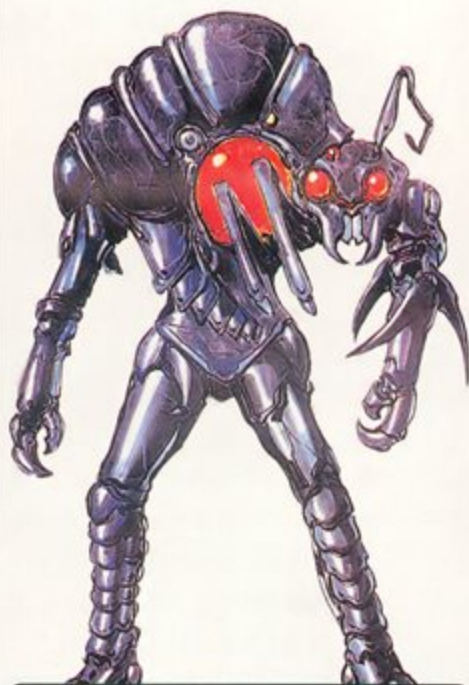
このページでは、雨宮慶太監督監修による「人造人間ハカイダーラストジャッジメント」に登場するキャラクターのデザイン画を公開しよう。これらのデザイン画は、すべて雨宮監督が設立したデザインスタジオ「クラウド」のスタッフの手によって描かれたものだ。迫力あるハカイダーの姿も印象的だが、ミカエルをのぞく敵キャラクターは、ハカイダーの源流ともいえる「人造人間キカイダー」と同様に、〈色＋生物の名前〉でネーミングされている点にも注目してほしい。

ハカイダー

本作品の主人公。何者にも束縛されず、己の力を信じて生きる。それは劇場版での「おまえが正義ならば、俺は悪だ」のセリフに集約されているといってもいいだろう。雨宮監督のインタビューにもあるように、ハカイダーショットが左腰のホルスターに収められていることにも注目。

シルバーホース

ジーザスタウンに足を踏み入れたハカイダーを倒すべく、ギルが差し向ける最初の刺客シルバーホース。顔以外の全体の姿は、現実の馬とはかなりかけ離れたフォルムを持っているが、これはチェスのナイトの駒をモチーフにしているためと想像される。

アントグレー

左右非対称のその姿もおどろしいアントグレー。ムービーでは生物的な蟻塚を造り上げているのが印象深い。今回登場している敵キャラクターの中で、唯一昆虫をモチーフとしたロボットだ。人間の胴体の上に蟻の身体が乗っているという奇抜なデザインが目を引く。

ピンクヒポポタマス

暗黒地下世界にてハカイダーを襲うピンクヒポポタマス。その姿は一見ユーモラスだが、どこかしら不気味な印象を受ける。見かけによらないスピードでハカイダーを苦しめる。名前を日本語に直訳して考えるのはやめておいた方が無難だ。

ミカエル

本作ではギルの手によって復活したミカエル。劇場版では元老院の公安司令官として、ハカイダーと死闘を繰り広げた。デザイン上の特徴は、キリスト教の大天使と同じ名前が示すように背中に翼を持ち、ボディーは白を基調とした配色になっている。

もりもと れお　現在、CX系ドラマ「おいしい関係」に出演中の森本レオ氏。俳優として以外にも、CMやドキュメンタリー番組のナレーションなど、幅広い分野で活躍されている。この「第四の黙示録」では、魔族の長であるサネトモ役を演じている。

本誌独占

比類なきスケールでのRPG他を圧倒する「第四の黙示録」。今回は特別企画として、出演者である森本レオ氏、桜井 智さん、さらには監修をつとめた広井王子氏にご登場いただき、役者が演じる舞台としての「天外魔境」について、お話をうかがった。

役の向こう側にどれだけ自分の眼差しを託せるか　森本 レオ

編集部■森本さんも、桜井さんも「天外魔境」のような長編RPGの制作に参加されるのは初めてですよね。

森本■僕はゲームキャラクターの役を演じること自体、この作品が初めて。

桜井■私も、こんなに壮大な物語を持つゲームに声を入れるのは初めてです。

編集部■ドラマで役を演じるのと、ゲームキャラを演じる時の違いは？

森本■芝居ですとね、まあどこかで、自分の現在をその役に織り込んでいくんです。その役を取り巻く人間関係とかを把握した上で、セリフを話すわけですから、セリフの向こう側にある風景をかなり意識しますよね。演じるというのは、自分の役の向こう側にどれだけ自分の文化を、自分の眼差しを託せるか、ということだし……。でも今回は、物語の全体像があんまり見えてこないんですよ。

広井■録音台本はあっても、そこに背景となるストーリーとかは書いてありませんから。その都度、音響監督さんが場面を説明をするような形で進めていくんです。

森本■だからこちらも、1つのセリフに6種類の声を出してみたりして。

広井■1番弱いのから3番目の声でお願いします、とか言って(笑)。

編集部■そんな微妙なニュアンスまで、追求されているんですか？

広井■そうですね。僕の場合はゲームが手段なんです。もともと僕は、ドラマがやりたいし、魅力あるキャラクターを作りたいんです。そこで、今自分に一番合っているのはなーに？って考えたら、ゲームだったというわけです。でも、もしかしたら、レオさんに会いたくて「天外」を作ったり、桜井さんと仕事がしたくて、台本を書いているのかもしれませんけど(笑)。

編集部■今回、広井さんが「夢見」役に桜井さんを起用された理由は？

広井■もちろんCD聴いて、アニメも見て、桜井さんの華やかな面というのはいっぱい知っていたんだけど、実は「違うんじゃないか？」と。ネコかぶってんじゃないか(笑)、とか。

桜井■アハハハハ(笑)。

広井■今ここで初めて言いますけど。

桜井■えっ、聞きたい、聞きたい。

広井■今まで桜井さんが演じてきた役には、キャピキャピしたキャラクターが多かったと思うんですよ。でも桜井さんの後ろっかわには、もっと違うものがあるんじゃないかなぁ、と、その部分をこの作品で出してもらえたら、おもしろいのになぁ、と思ったんです。

編集部■桜井さん自身は「夢見」をどのように演じようと？

桜井■役者には2つのタイプがあると思うんです。1つの役作りをする時に、アレはこうだからこうしようとか、掘り下げて考える人と、私のように本能的に役に入っていくタイプと。うまく演じられているかはわからないんですけど、私の場合、そのキャラの絵を見て、パッと入っていくような。そんな感じなんです。

編集部■それでは「夢見」をパッと見た時のインスピレーションは？

さくらい とも　今回、ヒロインの夢見役で登場する桜井さん。今年はミュージカル『怪盗セイント・テール』が全国30カ所で公演されたほか、アニメやCDなどに超多忙な毎日。来年1月には「TOMOだちラジオ」のCD版が発売される予定。

自分自身でも、本当の自分はどういう子なんだろうって……　桜井 智

完成度 100%

メーカーから一言

3333　0000
大決戦まで　3　0　0
3333　0　0
あと、　3　0　0
3　0　0
(かじの)　3333　0000　H。

●ハドソン●'97年1月14日発売●6,800円
●RPG●全年齢推奨●2枚組CD－ROM

広井、森本両氏は旧知の間柄ということもあり、インタビュー中はカゲキ(!?)な発言が続出。2人のパワフルな会話を前に、桜井さんも圧倒されっぱなし!?

Nov.20.1996

スペシャルインタビュー

次ページから、カリフォルニア・ラスベガス編を紹介!!

桜井■表情だけ見ていると、本当にキャピキャピした子供なのかな、と思ったんですけど、それだけじゃないんですね。感情をあまり表に出さないけど、強い想いを胸に秘めているというか。広井さんからも「夢見ちゃんは難しいよ」とお話をいただきまして……。

編集部■プレッシャーかかりますね。

広井■「難しい」と言えば、迷ってもらえるかな、と思ったんです。夢見には、お兄さんを探すという目的の他に、雷神を好きだという気持ちがあって……。その迷いを、どうやったら演じてもらえるだろうか考えたんです。そこで「えいっ、プレッシャーをかけちゃえ」と(笑)。

編集部■今回、森本さんが演じるサネトモは、人間ではなく魔族のボスですが、その難しさ、というのは？

森本■「天外魔境」の「魔」って嫌な響きがありますけど、僕達自身、地球をこんなに破壊してね。地球にとっては僕達人間こそ「魔」だよ、なんて思いもあって……。昔よく広井君とも話したんだけど、価値観というのはその人の立場で大きく変わってしまうから、魔＝悪ではなく、むしろ、神＝悪でもあるはずでしょ。

広井■実際、ゲームの中でも魔族は自分達のことを「悪だ」とは一言も言ってませんから。

森本■僕自身の想いでは、魔族というのは「弥生」に追い散らされていった「縄文」のようなもので、やさしさのために滅ぼされて鬼と呼ばれた悲しい民族なんです。だからサネトモには、自分の血の中の魔族を託したかったんだ。

広井■まさに今、森本さんがおっしゃった解釈こそ、「第四の黙示録」における「魔族」そのものなんです。ひょっとすると、今回の脚本というのは、僕がレオさんから何年もかけて教わってきたことを書き綴っただけのもの、なのかもしれません。サネトモの役はレオさんにあてて書いたものですし……。実際にゲームの中で、魔族のボスであるサネトモは「張らない」んです。もちろん、一番最後にボスがドーンと張る、というのは方法論としてはありますけど……。ラストのボスがガーンときて「どうだ強いだろう」という風にね。でも、力を大きな声で表すというのは逆に弱さのあらわれであって、本当に強いってのはもっとやさしい、と思うんですよね。

編集部■森本さんと広井さんは共通した意識で作品にのぞまれていた、と。では、収録現場の雰囲気というのは？

広井■これだけのメンバーが揃うと、桜井さん緊張してましたよね？

桜井■はい、緊張してました。必死で。

広井■でもすごいんですよ。5歳の夢見とクライマックスの夢見じゃ、これが本当に同じ人の声か、というぐらい違っていて。

編集部■俳優や声優の方々は、自分の中にいろんな人格を飼っているとか？

桜井■私、自分自身でも本当の自分はどういう子なんだろうって、未だにわからないんですよ。その感覚は演じていない時でも持ち続けているんです。

森本■役者って台本どおりに演じると、"負けちゃう"場合があるよね。誰でもできる役を、自分以外の人にはできないように演じるのが役者、というか。そういう意味では、僕の中にもいろんな人格が潜んでいるのかもしれないね。

やさしさにこそ本当の強さがある　広井 王子

ひろい おうじ
(株)レッドカンパニー代表。テレビアニメ・マンガの原作、小説やゲームの企画監督など、マルチクリエイターとして活躍。最近では「サクラ大戦」のプロデュースも手がけている。

《カリフォルニア・ラスベガス編を大紹介!!》

マントーからの挑戦状！

カリフォルニアに向かう雷神達だが、列車が動かない。ハリウッドの大スターとなったマントーが列車の運行を邪魔していたのだ。レイクタホの人々をおびやかすマントーを倒すため屋敷に乗り込む。

村長の娘がマントーにさらわれた。パスワードを使って侵入だ。

マントーの屋敷はトラップだらけ。頭を使え！

夢のカリフォルニア、そこには……

マントーを倒してカリフォルニアに来た雷神は、夕能達を自分が生まれ育った部屋へと案内する。そこへ夢見からの電話が入り、雷神は夢見と港で再会する。夢見は雷神へ手紙を託す。

自分の育った街に戻ってきた雷神は懐かしそうだ。部屋に戻ると電話が鳴る。

成長した夢見と再会した雷神。夢見はハリウッドで働いているという。都来への手紙を託されるのだが……。

脱出！ アルカトラズからの生還

脱獄不可能といわれた刑務所から脱出した雷神達。都来大活躍！

手紙を渡しに行った都来の屋敷で罠にはまった雷神達は、アルカトラズ島に捕まっている都来を救うべく、サシミマリンに乗って一路アルカトラズ刑務所へと向かった。暗黒教団にはむかう者が投獄される島から脱出するが……。

中国4000年の不思議、漢方薬配合で爆弾を作り脱出を試みる。

夢見が公開処刑!? ロン・テリーを追え！

女スパイ!?

ハリウッドに来てみると、なんと夢見が暗黒教団に対するスパイ行為で公開処刑されるという。夢見を助けにロン・テリーの屋敷へと乗り込んだ雷神達に、ロン・テリーはデスバレーで決着を付けようと言ってきた。

屋敷の前にパネルがある。暗号を解けるか？

夢見は目覚めた力で自力で脱出。仲間になる。

激突!! マントーVS芸者ロボ

ロン・テリーの最終兵器は巨大化したキングマントーだった。その体格差で勝負にならないかと思われたが、都来は中国四千年の不思議議合体メカ「芸者ロボ」を登場させる。必殺芸者ワルツが炸裂！

ロン・テリーの最終兵器、巨大キングマントーが雷神達に襲いかかる！

本格的な格闘ゲーム顔負けの画面。芸者ワルツは強力。

サムが暗黒教団に捕まった!?

マントーが倒されると、襲いかかってくるロン・テリー。攻撃力はかなり高いぞ。

ロン・テリーを倒した雷神達だが、夢見の様子がおかしい。夢見の双子の兄、サムが暗黒教団の怪人に捕まるところを幻視したのだ。幻視の中に出てきた言葉、アリゾナをたよりに雷神達はグランドキャニオンを越えアリゾナへ向かう。途中のインディアンの村では、貴重な魔法をマナの壺に入れてくれる。

ロン・テリーを倒し、ほっとしたのも束の間、夢見が突然叫び出す。兄のサムが捕まるシーンを幻視したらしい。

夢見の幻視に現れた言葉「アリゾナ」をたよりに次の目的地に向かう。

な〜んにもない、砂漠の町ラスベガス

グランドキャニオンへ行く途中、ポツンと砂漠の中に存在する小さな村ラスベガス。都来はここに残ってこの村を発展させると言い出した。資金に100ドルを渡してここで都来とはお別れ。何かイベントをクリアして戻ってみよう。

砂漠と岩山に囲まれたさびれた村、ラスベガス。

時間が経つと

このゲームの特徴であるPLGS(ゲームの中で時間が進行するシステム)により、何もなかったちっぽけな村がこんなに大きな街へと発展した! 都来は大きなホテルのVIPルームで雷神達を迎え、「さらにこの街を発展させるために、何か施設を建てないか」と持ちかけてくる。それなりの資金はいるが、かなり儲かるらしいぞ!

グランドキャニオンからフェニックスへ

けわしいグランドキャニオンをゴンドラを乗り継ぎ、雷神達はアリゾナの街の1つ、フェニックスへやってきた。この地ではなぜかデブが大ブーム。さらに謎の正義の味方エースの話題で持ちきりだ。

グランドキャニオンはゴンドラと徒歩で登っていく。高所恐怖症の人にはつらい場所かも?

酒場でからまれた雷神を助けにエースが現れた!

人々のデブ化の謎!

酒場で出会った謎の正義の味方エースは、トゥームストンのクリントン一家に決闘を挑まれる。助太刀をするため、雷神達はエースとともにトゥームストンの街に向かった。そこには夜な夜な豪華な晩餐会が開かれる、アペティ城があった。人々の急激なデブ化の謎を探るため、雷神達はエースとアペティ城へ乗り込んだ。城主は彼らを歓迎する。

トゥームストンの街は食べ物一色。体重がないとショップやホテルの自動ドアも開かない。一時的にでも体重を上げるには。

アペティ城で雷神たちの見たモノは……!?

クリントン兄弟はマダムアペティによってデブレンジャーになる力を授かる。しかし、エースと雷神は力を合わせてこれを打ち破り、人々のデブ化の謎を問いただすため、マダムアペティに会いにいく。その途中アペティ城で見たものは、人を一瞬でデブにしてしまうクッキーの製造と、人々を缶詰にする工場だった!

アペティ城では人々をデブ化して缶詰に加工していた。マダムアペティは人間缶詰を暗黒教団に送っていたのだ!

デブショウタイムが終わった後はマダムアペティとの壮絶な戦闘が始まる。全体攻撃がきつい!

町が……消えた!? 夢見が見た映像の意味は……

アペティを倒し、エースと別れた雷神達の上に突然光がふりそそぐ。そこにあったはずのトゥームストンの街が一瞬で消え、突然夢見の幻視が始まる……。

真相を探るため ヒューストンへ!

夢見が幻視したのはヒューストンで始まった暗黒教団によるドクロ計画の映像だった。一瞬で街を、人々を灰にしてしまうドクロ計画を阻止するため、夢見が幻視したヒューストンに向かう。

完成度 100%

メーカーから一言

やっとあがりましたよん！ 完全な3次元ゲームを作るのは、思ったより難しかったけど、このエフェクト、このトラップ、この面白さは他の方法では不可能！ 吸い込まれてしまう危険性高すぎですが、Check It Out！（睡眠不足に責任は持てません）MRジェラス

●ソニック●12月20日発売●5,800円●3DRPG
●1人プレイのみ●全年齢推奨

発売直前！ 序盤のストーリーを大紹介!!

シャイニング・ザ・ホーリィアーク

SHINING the HOLY ARK

ついに発売を迎える待望の3DRPG。本誌でもようやく詳しいストーリーを紹介できるようになった。今回は、デザイア鉱山の脱出から序盤のストーリーを追いかけてみよう。物語の導入部を紐解けば「ホーリィアーク」の世界はさらに奥行きを見せ、次々に新たな目的が見えてくるぞ。

1 突然の事故からの生還、3人は鉱山をあとにする

デザイア鉱山での突然の落盤事故で瀕死となったアーサー達。今回はその先のストーリーから紹介していこう。ここで、重傷の彼らの前に現れるスピリットと名乗る謎の生命体が、なぜかアーサー達を蘇生させてくれることになる。実はこの事故は、スピリット達を乗せたカプセルが鉱山に激突したために起こったというのだ。こうして復活したアーサー、メロディ、ローディ。しかしフォルテだけは事故を機に悪霊に憑依され、パーティーを離れていってしまう。

スピリットが体の中に入り込むことにより、蘇生することが可能になるのだ。

スピリットにより復活する3人

重傷のため記憶を失ってしまったローディとパーティーを組んで、とりあえず再出発だ。

そして悪霊に憑依されたフォルテ

瀕死のメロディ達に目をくれることもなく、1人で鉱山を脱出していってしまうフォルテ。

新たなパーティーで初めての探索

復活した3人の最初の課題は鉱山を脱出すること。出口までの道筋はそう複雑ではないので、マップを見ていればまず迷わないハズ。出てくるモンスターも強くはない。まめに回復しながら脱出しよう。鉱山から出ると、2Dのワールドマップに移行。この時点で移動可能なのは、デザイア村のみ。

敵モンスターもまだたいして強くはないが、HPが低いうちは、メロディは回復に徹するのがベスト。

このエリアでのゲットアイテム

最初のダンジョンといえども、ちゃんといろいろなアイテムが隠されている。アイテムはこの表にあるもの以外にもたくさん隠されているぞ。

ブロンズサークル
頭を守る防具。メロディが装備可能。通路の奥の宝箱の中に隠されている。わりと見つけやすい所にあるぞ。

薬草
HPを最大50ポイントまで回復してくれる。こうした薬草は、この先々のダンジョンでも、いたる所に隠されているぞ。

なめしの手甲
腕の防具。ローディが装備可能。この防具は「調べる」コマンドを使わないと発見できない。いろんな場所を調べてみよう。

2 デザイア村での新しい出会い

デザイア鉱山を脱出した後、パーティーは鉱山の村・デザイアに立ち寄る。しかし先だっての鉱山での騒ぎのせいで、エンリッチにつながる街道は封鎖され、パーティーはここで足止めをくらってしまう。アーサー達はこの村で新たな旅の仲間に出会うことになるぞ。村には宿屋、武器屋などがそろっているので、ここで装備を整えておこう。教会ではセーブを忘れずに。

酒場での情報収集も大切。特にここには、この先パーティーに関わってくる重要なキャラ達の姿が。

酒場にいた傭兵・リサとバッソは、おたずね者・ローディが生きて鉱山から脱出してきたことに気付き、戦闘を挑んでくる。しかし、面倒を嫌がる村の老人の説得で、リサ達はあっさり引き下がり、アーサー達は難を逃れる。

パーティーを陰でささえる ドイル

パーティーがピンチの時など、タイムリーに現れて役に立ってくれる。いざという時の心強い味方だ。

ここで新たにパーティーの協力者が現れる。それがローディの一の子分と名乗る、このドイルだ。記憶のないローディは、もちろん彼を覚えていないのだが……。

3 迷いの森の洞窟を抜けて、デザイアを脱出

デザイア村で装備を整えたら、エンリッチへの抜け道があるというドイルの言葉を信じ、迷いの森へ入ってみよう。泉の奥の墓場で、抜け道である洞窟の入り口を見つけることができるハズだ。が、アーサー達の力だけではすんなり中に入ることはできない。ここでお約束、ドイルが現れてパーティーを助けてくれるぞ。

「迷い」の森といっても、いたる所に標識が出ていたりして、とても親切。標識をよく見ていればまず迷わない。

洞窟の入り口まで来ると、CGが流れてモンスターが登場。倒せば先に進める。ここから続く洞窟はシンプルな構造。マップを確認しながら通り抜けろ

このエリアでのゲットアイテム

森では宝箱のほか、木々の合間などにもアイテムが隠されているぞ。パラメーターを上昇させてくれるアイテムは絶対入手するべし。

元気のパン
ヒットポイントの最大値を上昇させてくれるパン。草むらや、木の間をまめに調べていれば見つけられるハズ

幸運のクッキー
運の能力値のパラメーターを上昇させてくれる。これも宝箱の中にある。ニコニコマークがクッキーのしるしなのだ。

ブロンズ・シェル
強化装甲。アーサーが装備可能。かなりわかりやすい位置の宝箱の中にあるぞ。見つけやすいアイテムだ。

天使の羽
リターンの魔法（レベル1）と同じ効果がある。これを使うと、ダンジョンなどから、その入り口まで戻ることができる。

ミドルシールド
盾のような防具。アーサーが装備可能だ。これも、ある場所を調べることによって見つかるようになっている。

特殊攻撃をしかけてくるモンスターも出現！

口からコウモリを吐き出してくる。これがやけに強い。

大きな口を開けて、雄叫びで攻撃してくるのだ。

迷いの森あたりから、出てくる敵モンスターにも強いものが多くなってくる。中には特殊攻撃をしてくるものもいるので注意しよう。宝箱の手前などでは、特にトレントのような強力なモンスターが待ち受けているので、心して進もう。

先に進む前にピクシーをもう一度確認

まめにいろいろな場所を調べながら冒険しているプレイヤーなら、このあたりまでにもう数匹のピクシーを仲間にしているハズだ。ピクシーとは、モンスターの出現時に先制攻撃などをしてくれる便利な妖精で、様々な場所に隠れ住んでいるぞ。ちなみにゲーム開始から森の洞窟を抜けるまでに見つけられるピクシーは、5種類にわたり、全部で10匹。エリア別では、デザイア鉱山で2匹、デザイア村で2匹、エンリッチの森で2匹、森の洞窟で4匹となっている。

ピクシーは画面の並び順どおりに集まるとは限らない。あんまり固執しないで、先に進むのも手。

4 エンリッチ城下町からエンリッチ城へ

城下町で情報収集

エンリッチ王国の中心に位置するエンリッチ城下町。この町では、エンリッチ王国に関する様々な噂話が耳に入ってくるだろう。鉱山でパーティーと別れたきりになっていたフォルテのことも噂になっているぞ。町の通りでは、王宮で暗躍するリリクスの孫娘・エリーゼが、犬をいじめるイベント（？）が見られるのだ。

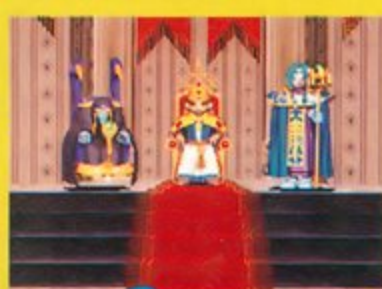
語り部の館

エンリッチ王国建国以前の先住民の子孫が、この町に住む語り部と呼ばれる人々。この語り部の館に行けば、王国以前の伝説などを聞かせてもらえるのだ。

エリーゼにいじめられて硬直したまま倒れちゃう犬。かわいそー。

エンリッチ城へ

フォルテに会うためにアーサー達はエンリッチ城に入城。広間では王様、リリクス、そしてフォルテが出迎えてくれるが、何だか様子が怪しい。それもそのはず、フォルテと王様は悪霊に憑依され、操られているのだ。

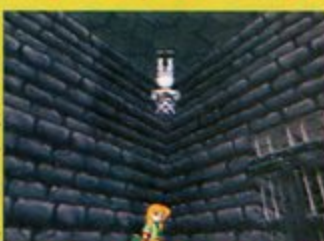
憑依していた悪霊のせいで、フォルテと王様はリリクスの思うままに操られてしまう。

お城では広間に直行しないで、小部屋などを覗いていこう。前の王宮賢者サバトもいるぞ。

5 地下牢脱出、鍵を探しに地下水路へ

脱獄は楽勝

悪霊に憑依されたフォルテを助けることもできず、アーサー達はあっけなく地下牢に投獄されてしまう。しかし、ドイルに助けてもらって難なく地下牢を脱出。地上への通路を進むことに。途中、彼らは前の王宮賢者サバトに出会い、新たな目的を知る……。

ドイルとの再会

ドイルのおかげで簡単に脱獄。アイテムの確認も忘れずに。

パーティーに新たな課題を与えるサバト。彼はこの場所で回復、セーブなどをしてくれる。今後の探索の拠点だ。

町はずれの井戸が出入口

町はずれにあった井戸が地下と町をつなぐ出入口。長い探索に出る前に、町で買い物などもすませておこう。

アボリジンの洋館潜入が新たな目的に！

パーティーがサバトに与えられた新たな課題とは、エンリッチ郊外のアボリジンの洋館に入り、その主人に会うというもの。しかし洋館の入り口は鍵がかけられ、固く閉ざされている。その鍵が、アーサー達が投獄された地下牢から通じる地下水路のどこかに隠されているというのだ。アーサー達はまず、地下水路に潜入し鍵を探さねばならない。この地下水路は2層構造。かなり歩き回ることになるハズ。まめにサバトの所に戻って、回復とセーブをしてもらおう。

水路にさえぎられ進めない場所も多い。通路のつながりをよく把握しながら進め。

エンリッチ郊外のアボリジンの洋館と、200年以上も生き続けているという、ここの主人・ガルム。彼が敵なのか味方なのか、それも今はまだわからない。

「ホーリィアーク」発売直前インタビュー

株式会社ソニック 代表取締役
高橋宏之氏

常に既存のRPGにはない新しいゲームシステムを提示してきた「シャイニング」シリーズ。この最新作では何を見せてくれるのか？ 高橋氏にお話をうかがった。

本誌■まずは、プレイヤーにここを見てほしいというところから。

高橋■まず大人のストーリーを目指したという点かな。今回、一番冒険したのがストーリーなんです。例えば、現実の世界では、ある物語が展開している裏で起こっている、別の事件だってあるわけじゃないですか。その結果、また新たな事件が起こるわけですよね。そんな時、自分がいない間にこんなことが起きたに違いないとか想像できるような。物語のすべてを絵解きせずに、そういった裏の展開を汲み取ってもらえるような作りにしたつもりです。でも、こうした手法は話がわかりずらくなる恐れがあるんですよね。プレイヤーの理解力に左右されるというか。でも今回は、わからない人への過保護な説明より、裏の物語を読むことができる人が楽しめるような「大人向けの味

トリックでいっぱいの地下水路は頭を使って切り抜けろ！

地下水路のダンジョンは、特定のアイテムを使うことにより開く扉など、様々なトリックにあふれている。特に、三角、四角などの形をした紋章を同じ形のくぼみにはめ込むと開くという隠し通路は、洋館の鍵を見つける上での重要なポイント。この紋章をはめることで作動し、通路が開くというトリックでは、１階の地形が変化すると、それにあわせてその真上の２階の地形も変化することに注意しよう。つまり、直接紋章をはめた所以外も間接的に変化し、今まで行き止まりになっていた場所も通行可能になるのだ。１階と２階の両方で通路がどう変化したかをきちんと把握しながら探索をしていこう。こうした仕掛けを１つひとつ着実に解いていけば、洋館の鍵への通路は自然に開けるようになっているぞ。

パーティーのステータスを異常にする攻撃を仕掛けてくるモンスターも、出てくるようになる。

擬態モンスターもひそんでいるぞ

ダンジョンにはあちこちに壺があるが、その大半は擬態モンスター・コブラポット。しかしアイテムが入っているものもある。心して調べよう。

紋章を手に入れたら、早速同じ形のくぼみにはめてみよう。壁が動き、奥から通路が現れるぞ。こうした仕掛けは数箇所に用意されている。

2階のマップも変化！

１階の変化にあわせ、２階でも通路が変化している。行き詰まった時には、あえて手すりのない場所で下に落ちてみるというのも１つの手かも。

ここまででゲットしておきたいピクシーたち

エンリッチ城下町から、この地下水路をクリアするまでに仲間になるピクシーは６匹。城下町で２匹、地下水路で４匹だ。ピクシーには宝箱の中から出てくるものもいるが、壁の中のある特定の位置にいるものなど、非常に見つけずらいものもいる。

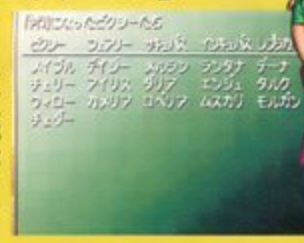
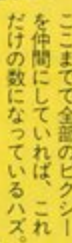
ここまでで全部のピクシーを仲間にしていれば、これだけの数になっているハズ。

ピクシーの効果的な飛ばし方

ピクシーで迎撃する際、ピクシーの属性とモンスターの出現する方向を合わせて発射するのが、意外に難しい。ダンジョンを歩く時は、場所、地形などから、あらかじめモンスターが現れそうな方向を推測し、その属性のピクシーをスタンバイさせておこう。あせらず迎撃できるハズだ。

ここは下から出現しそう

いかにも下からモンスターが現れそうな場所。下属性のピクシーをスタンバイさせてから進もう。

ゆっくり現れるモンスターなら属性を選んでから発射しても間に合うんだけど。

このエリアでのゲットアイテム

ここで紹介しているもの以外にも、まだまだいろんなアイテムは隠されている。先へ進むための必須アイテムである紋章なども、複数あるのだ。

いやしのしずく
薬草などにくらべると、かなり大幅にヒットポイントを回復してくれる。１回の使用で120ポイントもの回復が可能。

ごくいのジュース
技ハラメーターを上昇させてくれるアイテム。地下水路の壁の奥に隠されている。紋章を使えば壁は開くぞ。

毒消し草
このあたりまで来ると、パーティーをバッドステータスに陥らせるモンスターも多数登場する。毒状態はこの毒けし草で治療。

アイアンブレイス
ガントレット系の防具。メロディが装備可能。地下水路２階の宝箱の中に隠されている。わりと見つけやすい。

スラッシュダガー
ダガー系の武器。アーサーが装備可能だ。地下水路の比較的奥の方に隠されているぞ。忘れずに取りに行こう。

付け」を大切にしよう、ということで

あと、イベントについても、あえてムービーで表現していないのも、見てほしいですね。ほら、CD-ROMゲームの黎明期って「アニメみたいな形でグラフィックを見せるのがすべて」というゲームがあったじゃないですか。僕はそれはどうかと思うわけですよ。ゲームって最新のテクノロジーの上に成り立っている媒体だと思うんです。なのになぜ、あえて他の表現方法を借りてこなくちゃならないのか……。それは他のメディアへの降参を意味しちゃうんじゃないか、という気がします。アニメも演出手段としては有効ですが、ゲーム性自体がアニメに依存してしまうのはちょっとね。そういう意味では、通常のプレイ画面から自然にイベントへと移行する、今回の表現は正攻法だと思うんです。

本誌■システム面での見どころは？

高橋■僕の一番のお気に入りはピクシーシステムなんですよ。RPGって戦闘部分でダレちゃう場合が多いでしょう？能動的にダンジョンの探索をできるシステムがあればと思って採用しました。このシステムをうちの１つの柱にして、これからの作品にも使っていきたい、という声が社内にもあるんです。

本誌■もうすでに次回作の構想が？

高橋■この「ホーリィアーク」から派生した世界観を持つものを、いくつか考えています。今回「シャイニング」シリーズの物語を一度、御破算にしちゃいましたから。これから作られる新たな世界を、今後の作品へどのようにつなげていくかは、プレイヤーのみなさんと一緒に紐解いていくつもりです。今回まいた種が次回作で収穫できれば、とてもうれしいですね。

凱旋の陰に侵攻する魔手。
気になるストーリーダイジェスト、
発売目前の第2回!!

メーカーから一言

お待たせしました。「テラ ファンタスティカ」ついに完成です！ 壮大な世界観に数々の新システムを搭載。魔国の侵略から始まる物語は、神話の謎の部分へと続いていきます。そしてマイス大公国の運命は……。発売まで、あとわずかです。（開発チーム）

●セガ●12月27日発売予定●5,800円
●タクティカルRPG●全年齢推奨

北方を襲った魔軍を撃退し、凱旋したマイス軍を出迎えたものは!? 次々に顕になる謎の断片、錯綜する人々の想い。発売日を間近に控えて緊張も高まる序盤ストーリー、いよいよ後編の紹介だ！

テラ ファンタスティカ
Terra Phantastica

The Story So Far

序章「名付けられし者」

「第１次大同盟戦役」。それは魔物の国ボーフォンと人間達との戦いの幕開けだった。セレシオン帝国の一角、マイス大公国の幼い世継ぎアレクシスは、その戦さのさなかに両親を失い、それればかりか、首都に攻め込んできた四魔将「見届ける者」ザイタンの手で、命さえも失いかける。──だが、まさに城が陥落せんとした時、突如として銀髪の女性が現れた。一撃で魔将を退け、魔軍を撤退に追い込む彼女＝主人公。彼女は、礼を述べに出た人々の前で記憶がないと呟くと、気を失ってしまう。

そんな彼女に、アレクシスは名を与えた。その名は、それまで「無名神」とだけ呼ばれていた名のない女神の像に、名がないのはかわいそうだと、以前彼がつけてあげた名でもあった。

第一章「北方諸邦戦役」

その後、神託もあり、彼女はマイスの元帥兼侍従武官長に就任、幼くして大公となったアレクシスの養育と軍事の双方を任されることになった。軍事を覚えるため、配属された部下達とともに演習を行う主人公。一通り終えた頃、皇帝から勅令が届いた。北方に魔軍が再び姿を現したのだ。大公の重責に不安を覚えていたアレクシスと話をした翌日、元帥は軍を編成して出撃した。まずは自由都市バルデース。敵将・ゴブリン王ガディングを追い払うと、偵察に来ていて戦闘に巻き込まれた北方ノルダーガルトの将軍がやってきた。将軍は、敵の真の狙いはノルダーガルトの首都で、その前面ホフ渓谷が決戦場になるだろうと元帥に告げる。将軍の予測どおり渓谷で待ち受けていた魔軍。だが、その将・冥府よりの使者イビルシェイドは追いつめられた所で上陸拠点まで撤退。決戦はランザー海峡に持ち越され、ガディングとイビルシェイドの合同軍を相手にマイス軍は苦戦を強いられることに。しかし、仲間意識のない魔軍の将２人は形勢が不利になった途端敗走し、マイス軍の勝利が決まる。

第2章「夢魔のゲーム」

ノルダーガルト軍に見送られながらマイス軍は帰途についた。戦役での勝利に北方の各都市や皇帝から感謝とねぎらいの書状が届く中、国務会議で元帥が報告をしていると、宰相アザンの元に侍従がやってくる。アレクシスが突然倒れたというのだ。侍従の知らせによれば、原因は不明。ただ、大公の胸に白く「Ｉ」の字が浮かんでいるという。それを聞いた神官長のロシュは、その文字が死の神イザラを象徴するルーン文字だと気づいた。幼い大公を救うには、同じくルーンを使って誰かがその心の中に入り込み、死の呪いの元である夢魔を倒さねばならない。だが、それはまた、心に入り込む者にとって非常に危険な賭けでもあった……。

人の心に入るには、古より伝わる聖典「立ち去りし書」に記された、神々を表すルーン（魔法文字）を正しく唱えねばならない。詠唱の失敗は、身の破滅を意味するのだ。

立ち去りし書

アレクシスを救え!!

思い出は踏みしく花の痛み

～サキュバスのリディス～

ルーンを唱えた元帥達は、花畑に立っていた。ここが殿下の心の中？　見回していると女が現れ、自分は夢魔のリディスだと名乗る。両親を失って不安に怯える幼い大公の心につけこみ、死への願望をあおっていたのは彼女だったのだ。

夢魔は言った。あたしとゲームをしないかい。アレクシス坊やの生死を賭けたゲームをね、と。

言葉をつむぐ者
リディス
ボーフォン4魔将の1人。人の心に入り込み、それを惑わすサキュバス（夢魔）。

リディスが幻想で作りあげていた風景を元に戻すと、そこは荒廃しきった死の世界だった。幼君の魂が迷い込んだのは「死の門の前庭」と呼ばれる場所だったのだ。

アレクシス
かあさま……かあさまの声だ！
どこにいるの　かあさま！

「死の門」をくぐる前にアレクシスの魂を引き止めることが出来れば、元帥達の勝ち。そうしたらここから引き上げてあげると約束するリディス。しかし、リディスの部下の亡者どもに行く手を阻まれ、主人公達はなかなか大公に近づけない。そうするうちにも、幻惑の母の呼び声に惹かれ、アレクシスはどんどん死の門へと近づいていく。なんとしてでも引き止めなくては！　元帥の叫びは、幼い大公に届くのだろうか。

～多彩にして無色なる者～

死の門の手前で追いついた主人公の呼びかけで、アレクシスは正気に戻った。負けを認めたリディスは、ゲームに勝ったごほうびにと、魔国が人間達と戦う本当の理由を主人公達に教えてくれる。魔国が人の国を狙うのは、魔物達を統率する「多彩にして無色なる方」の怒りのせいなのだ。彼女はこうも言った。あの方を怒らせたのは人間達自身であり、すべての人間を滅ぼすまでその怒りはおさまらないだろう、と。遙か昔、リディス達の主人に対して人間が行った裏切りと罪…、そして、主人公が元帥に任じられるきっかけともなった大神託にもその姿が表されている、「多彩にして無色なる」者とは？　様々な疑問を残しつつも、主人公は再びルーンを唱えて、大公の心の世界を後にする。

悪いのは魔物達ではなく、人間なのか？　すべての罪は人の子にある、と言い残してリディスは去る。

第3章「第2次大同盟戦役」

皇帝が、「第2次大同盟」を宣言した。魔物に占領されている元帝国領ヴェルシェンを奪還するのが目的だ。届けられた指令書では、北方の国アロマの軍隊が北から、皇帝の甥・ミカエル公爵率いる帝国軍と主人公率いるマイス軍が南から、それぞれ攻め入って二方向から首都のラ・グロリューズを目指すことになっていた。それを聞いた人々の胸中に不安の念がよぎる。アロマは第1次大同盟戦役の際にも、味方を裏切って軍を動かさなかった前歴のある国。魔軍側についているという噂すら流れており、マイスとも元々仲が悪い。……だが、今は信用するしかなかった。遠征が決まると、アレクシスが自分も出陣したいと皆に告げる。ヴェルシェンは、少年の父、前マイス大公が戦死した地でもあるのだ。元帥は了解し、幼い大公も、親衛隊をともなって今回の遠征に加わることになった。

魔国ボーフォンと隣接するヴェルシェン。内乱の隙をつかれて魔国に攻め込まれ、今はその支配下にある。ヴェルシェン大公家の生き残りは、アロマに身を寄せるコーディリア姫だけだ。今回の遠征で国は取り戻せるのか？

幼い大公の心に、夢魔がつけた深い傷。アレクシスは大公の重責に耐え、今またこの傷にも耐えねばならない。

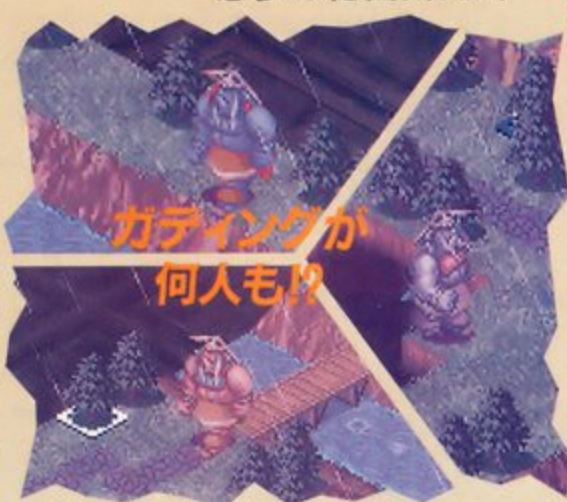
あのときからずっと　母さまの顔が
どうしても思い出せないんだ

その夜、再び大公が元帥の執務室を訪れた。夢魔に襲われたあの日以来、母の顔がどうしても思い出せないのだという。母を思い出せなくても悲しくない、そんな自分が悲しいと嘆く大公。主人公は、そんな少年に向かって静かに語り始める……。

おぞましき秘密

一緒に出陣したカロリーヌ将軍と作戦意見の相違で別れたマイス正規軍は、ヴェルシェンへの進軍途中、ソワーニュの森で敵軍と出くわす。相手はこれまでも幾たびか刃を交えたガディング。途中でガディングを狙う娘ドーラが再び現れるが、手出しは無用と言って、彼女は単身敵に向かっていってしまった。一方ガディングは後方にいる上官に報告をしに行く様子。その後を追うように進んだマイス軍は、信じられないものを見た。なんとガディングが幾人も現れたのだ。その光景に戸惑ったドーラは、マイス軍と手を組んだ方がいいと計算して戦さに加わってくる。そしてまた、特別な瞳を持つ者達は、ある物を発見した。窪地に建てられた、不気味な小屋を。

聞き届ける者
ベツァール

ベツァール
ようこそ　わたしの研究所へ
わたしはボーフォン四魔将のひとり
『聞き届ける者』ベツァールと申します

小屋を探索したマイス軍の前には、異様な光景が広がっていた。この小屋は、蜘蛛の体をしたボーフォン四魔将の１人、「聞き届ける者」ベツァールの秘密研究所だったのだ。ベツァールは、何千人もの人間を使って、あるおぞましい研究実験を行っていた。人々の命を使った実験の成果をとくとくと自慢するベツァール。怒ったマイス軍が攻撃しようとすると、ベツァールは素早く退散していってしまう。その後ガディング達を追い払ったマイス軍は、帝国軍との合流地点へ向かい行軍を再開した。

旅芸人
ドーラ

ガディング達ボーフォン軍に仲間を殺された、旅芸人のドーラ。仇討ちのためマイス軍に参加させてほしいと頼み込んだ彼女は、新たな戦力として軍に同道することになった。また、別の方角から進軍しているカロリーヌも、快進撃中との知らせを寄こしてくる。そして、ジャンブローでミカエル公爵の帝国軍と合流を果たしたマイス軍は、アロマ軍が作戦通りに動いてくれることを祈りつつ、ヴェルシェンの首都ラ・グロリューズに向かって進撃を開始する。

神殿の涙

〜炎のラ・グロリューズ〜

アロマ軍は来なかった。仕方なく帝国軍とマイス軍だけで首都に踏み込むと、そこではガディングが罠をしかけて待ちかまえていた。戦闘開始とほぼ同時に、都市のそこここからたちのぼる赤い炎。ガディングは街中に油を撒いていたのだ。燃え落ちる家々の前で、なすすべもなく立ち尽くすマイス軍全員の耳に、不意に声が響いた。それは、ラ・グロリューズの女神官の声だった。大火を消し止める秘密を告げる声の導くとおり、マイス軍は大神殿に向かう。

大神殿につき、女神官に教えられたとおりにすると、それまで晴れていた空が突然曇り、大雨が降り出した。神の奇跡が起こったのだ。雨は街の炎を次々と消し止めていく。街の大部分は焼けてしまったが、もう炎が広がることはない。あとは……高い城壁の上で悠然と彼らを見おろしている、ゴブリン王ガディングを倒すだけだ！

ゴブリン王は倒れたがボーフォンを倒したわけではない。ドーラも、仇はボーフォンすべてなのだと主張して、そのままマイス軍に残る。その後、マイス軍はようやく追いついてきたカロリーヌ部隊と合流した。ラ・グロリューズは取り戻した。都市の半分は焼けてしまったが、ともかく魔軍は追い出したのだ。

だがしかし…？

北からヴェルシェンを目指し、ラ・グロリューズで帝国・マイス合同軍と落ち合うはずだったアロマ軍。都市での戦が終わっても姿を見せなかったアロマが、本当に向かっていたのは……！

アロマの裏切り

作戦どおりに動かなかったアロマ軍の動向が、一番予測したくなかった形でもたらされた。アロマはヴェルシェンに向かわず、以前からその支配権を巡ってマイスと争っていたリオラの地めざして進軍しているというのだ。アロマが北部の魔軍を倒してくれなければ今回の作戦は意味がない。総司令官のミカエル公爵は、無念のうちにラ・グロリューズを撤退する旨を伝える。引き上げていく帝国軍。しかし、マイス軍はとどまった。我々は引き上げて軍を立て直してなどいられない、今アロマを追い出さなくては駄目だとカロリーヌが主張したからだ。彼女の言葉は正しい。カロリーヌ率いるダーマ警護隊と主人公率いるマイス正規軍は、アロマを挟み撃ちにするため、南北の各ルートからリオラを目指す。途中で、アロマ軍がすでにリオラの首都を占領しているという情報が入り、急ぐマイス軍。だが、カロリーヌ軍と逆の道を進んでいくうち、マルレーヌやセルシェ達、特殊な感覚を持つ者が負の霊気を感じとる。行く手に何かがあるのだ。進んでいくと、遥か上空に何の支えもなく島が浮いていた。不審な物は後に残すより調査した方がいいと決めて、マイス軍は不思議な浮島に向かう。そこには何があるのだろうか。

強い負の霊気を放つ、不思議な浮遊島。近づいたマイス軍の眼に、小さな村が映る。だが島は上空に浮いており、地面とはつながっていなかった。果たしてあの村に入れるのか？

ラカンカの風

～浮遊する島～

どうにか浮遊島の上に降り立ったマイス軍だったが、島の上の小さな村には、人影が全くなかった。手分けして、幾つかの小屋と小さなほこら、中心部にそそりたつ不気味なドームを調べ始める主人公達。負の霊気を強く放つ中心部の建物には入ることができなかったが、小屋を尋ねて回った者の前には、突然人がいなくなったとしか考えられない生活の痕跡が残されていた。もしかして、今は小屋を空けているだけかもしれない。そう考えて次々と小屋を尋ねていた彼らを、突然違和感が襲った。大公の声が響く。「敵がいるよ！」

村人達に一体何が起こったのだろう。そしてまた、小さなほこらに秘められていた、不思議な言葉の意味は？

表に出た人々の前に、魔物の群が現れた。急いで各部隊に戦闘の許可を出す元帥。一体この魔物達は、どこからやってきたのだろうか。それまでは気配すら感じなかったというのに。考える暇もなく、マイス軍は戦闘に突入する。しかし、やがて1匹のゴブリンが小屋の1つに隠れていたのを捕まえると、事の次第がわかった。やはり元凶は、村の中央に建つ不吉なドームだったのだ。捕まえたゴブリンは、続けてドームの真の姿をマイス軍に見せる。不気味なその建物には、恐ろしい事実が隠されていた。そして……、「ひどい！」村に1人残っていた少女の正体は!?　謎はこれから解き明かされる。

ドームが消え失せた後、村の中央に現れた不気味な建物。この建物にいるゴブリンの主人とは何者だ？

ジャンヌ

～村の秘密～

続きのストーリーは君の手に。自分だけの物語が、ついに始まる──。

Airs Adventure
エアーズアドベンチャー

メーカーから一言

発売を間近に控え、この号が出る頃には、パッケージ・広告なども出て、CMも放送されていることと思います。モチーフはブルーinブルーの青い空。エアーズの世界のイメージにピッタリの展開です。シンプルでカッコイイでしょ。（広報　奥谷真紀）

●ゲームスタジオ●12月20日発売●5,800円
●PRG●全年齢推奨

基本システムのおさらいと、戦闘シーンの流れを知っておこう

基本システム

本作では、冒険するシーンはタウン（情報収集、買い物）、アウトドア（フィールド移動画面）、インドア（洞窟、神殿など）の3つに分類される。ストーリー上で発生するイベントも、内容によって4種類の演出が用意されている。

アウトドア

アウトドアでの移動手段は4種類。イベントで手に入れれば、馬や船で移動できる。

インドア

インドアでは神殿や洞窟などを探索するのがメイン。洞窟内などで怪しいところの前に立つと操作アイコンが表示される。

タウン

タウンでは、4つの店が存在する。店内でははい・いいえなどの返事に合わせて左上のキャラクターがアクションをとるぞ。

アイテムが買える道具屋。

セーブができる救いの家。

体力が全回復する宿屋。

装備を鍛えてくれる鍛冶屋。

装備の概念

通常のRPGと違い、剣や鎧、盾といった区別はなく、すべてが一体となった装備という概念で統一されている。

イベントで手に入れることで装備は増えていく。鍛冶屋で鍛えれば装備は強化されるぞ。

ステータスについて

ステータス画面では各種情報が表示される。ヘンリーとコーリンとではパラメータの種類が違っている。

強さ、素早さ、運のヘンリー。

賢さ、素早さ、運のコーリン。

戦闘シーン

戦闘シーンでは、攻撃、防御、道具の3つの行動がとれる。戦闘には隊列があり、常にヘンリーが先頭、コーリンが後列となっているが、この隊列を任意に変更することも可能。攻撃にはコマンド入力で出る攻撃もあるのだ。

コントロールパッドが表示され、一目で操作がわかる親切設計だ。

魔法の概念

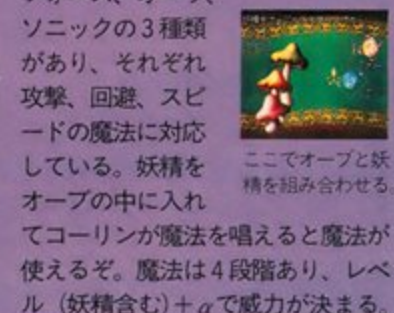
魔法はコーリンが使用する3系統のみで、それぞれレベルが存在する。戦闘時の操作はそれぞれのオーブ（右参照）に対応するXYZボタンを押すだけ。ウインドウを開いて数十種類から選ぶといった面倒はないので、RPG初心者でも安心だ。

経験値がたまると強い魔法が使えるようになる。

妖精とオーブ

魔法を使うには、ストーリー中で手に入るオーブと、仲間になる妖精が必要だ。オーブはフォース、オーラ、ソニックの3種類があり、それぞれ攻撃、回避、スピードの魔法に対応している。妖精をオーブの中に入れてコーリンが魔法を唱えると魔法が使えるぞ。魔法は4段階あり、レベル（妖精含む）＋αで威力が決まる。

妖精もレベルアップする。

ここでオーブと妖精を組み合わせる。

ストーリー中盤までの流れをダイジェストで紹介

狩場でセゴーと再会する

セゴーの狩り場でようやくセゴーに会えたヘンリー。だが、夜に洞窟に来いと言われ、言われるままに洞窟へ向かうとそこで待っていたのはセゴーの罠。どうやらセゴーにだまされたらしい。どうにか脱出すると洞窟が崩壊！　ヘンリーが目を覚ますとそこはセゴーの鉱山だった。

タウンシーン

狩場

セゴーが趣味としている狩りの子分たちがいるたまり場。

インドアシーン

洞窟

洞窟に入る前にはムービーで洞窟に入っていくヘンリーの映像が流れるぞ。

これまでのあらすじ

高貴な身分に生まれ、何不自由ない人生を送ってきたヘンリー。だが、ちょっとしたことから斬首刑という重罪にかけられる。処刑場で処刑されようとしたとき、美しい女性に助けられる。女性の名はコーリン。王女でもある彼女がなぜヘンリーを助けたのか？　処刑を免れ、謎の秘密結社の勧誘を受けたヘンリーは、結社の試練の途中で、コーリンがセゴーという商人にさらわれたと知る。なんとかしてコーリンに礼をしたいと思うヘンリーは、セゴーを追って旅立ったのだが……。

ドラゴンとの戦い　～神殿にて

セゴーの鉱山で再びセゴーを追い詰めたヘンリー。北の神殿にセゴーが何かを隠していると聞き、神殿に向かってみるとそこにはドラゴンが待ち受けていた！

セゴーが神殿に隠し事をしている？

神殿にドラゴンが！

タウンシーン

セゴー家鉱山

セゴーの鉱山のふもとにある街。ヘンリーが着いたときはお祭りをしている。

インドアシーン

神殿

鉱山から北にある神殿。愛馬と共に突入することになる。奥にはドラゴンが！

いざ、スカイハイワールドへ!!

姫を救出！

妖精パック登場!!

初登場になる妖精のパック。ヘンリーに助けを求める。

ドラゴンを倒すと、そこには捕われの身となったコーリンがいた。優しくコーリンに手を差し伸べるヘンリー。だが、そこにセゴーの追っ手が！　セゴーに追い詰められたその時、ヘンリーの前に妖精が現れる。妖精の名はパックと言い、ヘンリーにスカイハイワールドを助けてくれと頼む。セゴーから逃げるため、言われるままにうなずくヘンリー。光に包まれ、気がつくとそこは妖精の世界だった。

タウンシーン

ミュ

スカイハイワールドに着いてから最初に訪れる町。この北にウンディーネが。

フェンリルとの出会い

目が覚めるとフェンリルの体内に！　ここから脱出するには……？

スカイハイワールドで水の精霊ウンディーネと出会ったヘンリー。だが、そこへ巨大生物フェンリルが現れる。気を失ったヘンリーとコーリンが目覚めると、そこは暗黒の大地。そばにある街で話を聞くと、なんと、ここはフェンリルの体内だという。仕方なく街のそばを探索してみると、一隻の難破船が。さらに難破船の中で２人目の妖精マフィンに出会う。が、その瞬間、難破船が沈み始めた……。

難破船を探索するヘンリーとコーリン。中には何がある？

タウンシーン

穴、風、火の集落

３つの小さな街の集落。それぞれ街と街の間に障害があって進めないのだが…。

インドアシーン

難破船

２人目の妖精マフィンと出会うことになる。中は迷路状になっており、あちこちに宝箱が配置してある。取り忘れのないようにしよう。

この難波船は？

２人目の妖精マフィン登場！

そして二人の運命は……!?

ウルトラマン 光の巨人伝説

特撮らしさを追求した格闘ゲームだ!!

登場してからすでに30年以上。その知名度は当時の視聴者だった大人から最近の子ども達までと幅広く、もはや国民的ヒーローの代表格と言っても過言ではない。ブラウン管に映る彼らの活躍を食い入るように見ていたあの感覚をそのままゲーム化してくれたのが、この作品だ。

完成度 100%

メーカーから一言
私のお気に入りはオープニングとキャラを選択した時のデモ。懐かしさを醸し出す雰囲気です。コマンドを入れるのがひち苦労ですが、時々ダッシュできるようになりました。モヤモヤしている時は怪獣から逃げながら建物を壊してスッキリするのだ。(広報・河阪)

●バンダイ●12月20日発売●7,800円●格闘アクション
●2人対戦プレイあり●全年齢推奨●専用ロムカートリッジ

このゲームに登場するウルトラマンは、全部で5体。初代ウルトラマンから、ウルトラマンタロウまで、ウルトラ5兄弟と呼ばれるヒーローが登場する。また怪獣や宇宙人は、それらのシリーズで活躍(!?)した総勢10匹が登場している。そして、その戦いの舞台はポリゴンで描かれ特撮さながらに吹き飛ぶ。また、このテンポを乱さないように、専用拡張ROMを採用しているのも特徴だ。

登場する怪獣はファンの投票で決定!!

このゲームに登場している15体のキャラクターは、以前このサタマガなどで行われた人気投票の結果をもとに、開発スタッフがセレクトしたもの。約束どおり、当選者の方々にはうれしいお礼が入っている。まずはゲームをプレイしてクリアしてみよう。こうしたユーザー参加型の企画、これからも増やしてほしいものだ。

登場するのは、ウルトラ5兄弟を含めた総勢15キャラクターだ!!

メジャーどころはそろっているが、君のお気に入りはどれかな?

このゲームの凄い所ってどこでしょう!?

((その1))超美麗オープニング!

ゲームを立ち上げると、超美麗な画質で、ウルトラマンとバルタン星人の戦いが展開される。その迫力あるバトルを、ページの下段で誌上実況したので見てほしい!!

((その2))リアルな再現度

キャラクターはもとより、当時放映されていたままの背景構成に注目。これら建造物はポリゴンで制作され、キャラの動きによっては、黒煙を上げて崩れていくのだ!!

((その3))最先端3D技術で復活したウルトラマン達!!

ウルトラマンを含め、登場する怪獣や星人などは、すべて3DCGで描かれたものを使っている。リアルタイムポリゴンではないが、その分、"らしい"質感となめらかな動きが出ている。あのキメポーズや技の動作などもキッチリ再現されているので、注目!!

ワイヤー

3DCG処理

そしてこーなる!!

静まりかえったビル街の夜。その路地から閃光がはしり、跳ね飛ばされたウルトラマンが静寂をやぶる。続いて、不気味に笑うバルタンが登場。スペシウム光線を跳ね返し、分身し始める!

ウルトラマンらしく戦うことの快感と難しさを実現 体験させてくれるゲームシステムに拍手を送ろう!!

ULTRAモード

どれだけウルトラマンらしく戦うかを追求する、シミュレーション感覚の1Pモード。

らしく戦いシンクロポイントを獲得しよう!!

プレイヤーはウルトラマン5兄弟の中から1人を選び、10体の怪獣と戦っていく1P専用モード。このモードの最大の特徴は、シンクロポイントという機能で、怪獣を倒した後に、プレイヤーがいかにウルトラマンらしく戦ったかがポイントで表示されるのだ。技の使用率やキャラの行動、倒した時間やキメ技などを総合して計算される。挑戦しよう。

キメ技が決まれば、ポイントもグンと上昇!!

どこまでポイントを上げられるか、自分なりに追求してみると面白い。

COM・2PVSモード

ウルトラマンや怪獣15体が入り乱れての大対戦。同キャラプレイをぜひ試して!

ウルトラマン・怪獣どうしで夢の対戦を!!

コンピュータか、2プレイヤーで対戦するモード。このモードでは、ウルトラマンどうしや怪獣どうしといった夢のような対戦が可能になっている。2Pカラーは特に必見!

テレビでは実現しなかった戦いをマッチメイク! 同キャラは本当に熱いぞっ!!

ウルトラマンどうしで

同キャラだと2P側の色が結構衝撃ですな。

or

怪獣大闘争なり!!

怪獣どうしの大味対戦もなかなか面白いぞ。

基本操作が意外と重要!! しっかりマスターして何でも出せるようにしよう!!

操作は、通常の格闘ゲームと同様の感覚でプレイ可能だが、中には特殊なものもある。だが、それを知っていれば、さらにウルトラマンや怪獣らしい動きを出すことが可能だ。中には、知っておかないと不利になる操作もあるので、基本的な操作をじっくり読んでマスターしてほしい。それらを覚え、次のページからのキャラクター解説を読めば、このゲームでは無敵になれるはず。何事も基本が大切だ。

パンチ
腕で攻撃する。怪獣などは手足が短いのでちょっと不利になる!?

キック
怪獣の場合は、尻尾で攻撃する場合もある。尻尾の長さに注意だ。

ガード
相手の必殺技などキッチリとガードすれば、ダメージは少ない。

●移動系・防御系基本コマンド●

●ダッシュ・バックダッシュ →→ or ←←
キャラクターが短い距離を素早く移動する。特に、前ダッシュは攻撃につなげられる。間合いを計る場合などはこれを使おう。

●走る ←→
相手との間合いが異常に離れた時に使用する。ダッシュとは違って入力し続ければ走り続ける。走っている途中に攻撃なども可能。

●前転・後転 ↘+A・↙+A
身をかがめて前進後退する。アクション中なら、ほぼ無敵なので、とっさの回避などにも使える。これで相手の懐へもぐり込め!

●バリア AA
ガードよりも上級の防御。バリアに相手が接触すれば、相手はよろめいて後退する。だが、使うには必殺技ゲージが一定量必要で、使用するとゲージを消費する。

●攻撃系基本コマンド●

●組み技 →+A
このコマンドで、相手に組み付く。間合いがはずれると、大きなスキができるので注意。組み付いたら、下の3種類の投げに持ち込んでいこう。

●打撃系組み技 A or B or C
組み付いてから、チョップなどの打撃で相手を吹き飛ばす。与えるダメージなどは、他の組み技とあまり変わりはない。

●投げ系組み技 →+A or B or C
組み付いてから、相手を投げ飛ばす。最も使いやすい組み技だ。特に細身のウルトラマンが重そうな怪獣を投げる姿は迫力あり。

●締め系組み技 ←+A or B or C
組み付いてから、相手を締め付けたりその後に叩きつける技。地味な攻撃だが、テレビのウルトラマンもかなり多用していた。

●ダッシュパンチ・ダッシュキック →→+B・→→+C
素早く前へ出て攻撃する突進技。食らった相手は、吹き飛ばされる。相手の技を潰したりもできるので多用していこう。

●大キック →+C
通常のキックより威力が大きい。ダッシュキックとあまり変わりないが、怪獣の場合はリーチがかなり短くなる。

●足払い ↘+C
相手を転ばせることができる。怪獣によってはしっぽを使いリーチが異常に長いヤツもいる。この攻撃だけは怪獣が有利か。

●ダウン攻撃 ↓+B or C
相手が倒れたら、すかさず入力することで追い打ち攻撃をする。しかし、ある程度距離が離れてしまうと、当たらないので注意。

分身したバルタン星人の本体を、ウルトラアイで見破り、スラッシュ光線を放つウルトラマン。転がり倒れるバルタンだが、突然宙に飛んで突進。それをウルトラマンが八つ裂き光輪でまっ二つに斬る!!

これが全キャラクターの全技だ!!

戦いで、キャラクターが攻撃をすると、体力ゲージの下にある必殺技ゲージが一定量蓄積される。これが溜まると超必殺技が使えるようになるのだが、中にはこのゲージを消費する技もあるので、ある程度考えて必殺技を使っていくように心がけたい。やはり最後は超必殺技で決めるのが「ウルトラマン」だし。

キャラクターの特性を把握し、必殺技を最大限に生かして戦おう。演出も時には大切なのだ。

超必ゲージをタメろ!!

ゲージを溜めていき、最後に強力な超必殺技を繰り出そう

ウルトラマン

いつでも使えるスラッシュ光線。

特撮技術が最も古い作品でありながら、その見せ方は最新作に劣らなかった。ゲームでも、必殺技は兄弟中で最も少ないが、接近戦、遠距離戦で使えるものがひととおりそろっている。接近戦では、ウルトラ半月斬りやウルトラハイスピンで攻撃し、間合いが開いたらスラッシュ光線で牽制しよう。キメ技はもちろんスペシウム光線だ。

飛び込み攻撃から、連続で半月斬りを出していこう。ガードされたら足払いを。

キメ技は、やはりスペシウム光線。ガードされるな。

技	コマンド
スラッシュ光線	↓→+B
ウルトラハイスピン	↓↓+C
ウルトラ半月斬り	↓↓+B
スペシウム光線（超必殺技）	←↓→+B
八つ裂き光輪（超必殺技）	↓←+B

ウルトラセブン

上下段撃ち分け可能なエメリウム光線。

初代とともに代表的なウルトラマンの双頭になっているセブン。そのセブンのエメリウム光線は、上段と下段で撃ち分けが可能。また、アイスラッガーを手にして突進する突撃技も持っている。さらに、セブンだけはセブンチャージという技で、わずかに体力回復ができてしまうのだ。

体力回復技のセブンチャージは、スキが大きいので相手が倒れている時に使おう。

セブンの決め技はやはりアイスラッガーでしょう!

技	コマンド
エメリウム光線（上段）	↓→+B
エメリウム光線（下段）	↓←+C
セブンチャージ	↓↓+B
突撃アイスラッガー	↓↓+C
ワイドショット（超必殺技）	←↓→+B
アイスラッガー（超必殺技）	↓←+B

帰ってきたウルトラマン

ジャンプして出すエリアルビームだ。

'72年、ブラウン管に"帰ってきた"のがウルトラマンジャック。その技は、基本的に初代ウルトラマンと同様だが、エリアルビームとウルトラスパークという飛び道具が豊富になっている。またウルトラハイスピンも高速で、ジャックの方がスキが少ない。姿は似ていても、立ち方や構えがかなり違うのだ。

ウルトラハイスピンは、初代のものよりスキが小さいのが特徴。超接近戦で出せ。

ウルトラスパークは、初代のスラッシュ光線と同等だ。

技	コマンド
八つ裂き光輪	↓←+C
エリアルビーム	↓↓+B
ウルトラハイスピン	↓↓+C
ウルトラスパーク	↓→+B
スペシウム光線（超必殺技）	←↓→+B
ネオウルトラ霞斬り（超必殺技）	↓←+B

ウルトラマン5兄弟だけができる支援攻撃

「ウルトラモード」で、ウルトラマンがやられて倒れた時に、すかさずL、またはRボタンを押すと、ウルトラ警備隊などの攻撃機が現れて怪獣を攻撃、ウルトラマンのピンチを救ってくれる。追い打ち攻撃などをしてくる怪獣などにはこれで対抗できる。ただし、この技が使えるのはウルトラモードのみで、対戦では使えないので注意しよう。テレビそのままの演出が目前で展開されるのは感動モノだ。

やられた!!

怪獣に転ばされた! ウルトラマンピンチだっ!

LorR押し!

そこですかさずLまたはRを押すと支援機が……。

ありがとう!!

怪獣を攻撃して去っていく。ありがとう!

ウルトラマン

おなじみのビートルだ。良く見るとカワイイね!?

ウルトラセブン

横から見ると細長いウルトラホーク。これも有名。

帰ってきたウルトラマン

マットのマットアロー。覚えてる人いるかな?

ウルトラマンA

エースのタックアローとなると、ちょっと記憶が。

ウルトラマンタロウ

異彩を放つスカイホエールサイズがデカい。

はみ出しウルトラマン❶

このゲームの発売を記念して、編集部で少し面白いアンケートをとってみた。「あなたは、銀色・赤色、どちらのウルトラマンが好きですか?」そして十数人に聞いた結果、なんと赤色に9票、銀色に7票で、赤色ウルトラマンの方が多かった!! 君はどっちが好き!?

ウルトラマンA（エース）

エースファイヤーは、置くことが可能。

ウルトラ兄弟の中でも異彩を放つエースだが、必殺技は豊富で強力。その中でも、エースファイヤーとエースブレード、相手の動きを止めるストップフラッシュがかなり使える。

ウルトラハイジャンプ	⬇⬆
ハイジャンプキック（特殊技）	⬇⬆＋C
パンチレーザー	⬇➡＋B
エースファイヤー	⬇⬇＋C
エースブレード	⬇⬅＋C
ストップフラッシュ	⬇⬇＋B
メタリウム光線（超必殺技）	⬇⬅＋B
スペースQ（超必殺技）	⬅⬇➡＋B

出るまでが遅いがリーチの長いエースブレード。

超必殺技スペースQ。これも出るまで遅いのが欠点。

突進するダイナマイトパンチを駆使！

ウルトラマンT（タロウ）

ウルトラ兄弟の末っ子タロウは、セブン系の突進技がメイン。飛び道具もひととおりあり、かなりバランスのよいキャラだ。また、エースとタロウだけは、特殊反転ジャンプが可能だ。

出が比較的早いブレスレットランサー。牽制に使用。

相手に取りついて爆発する強烈ウルトラダイナマイト。

ウルトラハイジャンプ	⬇⬆
ハイジャンプキック（特殊技）	⬇⬆＋C
タロウフラッシュ	⬇⬅＋C
ダイナマイトパンチ	⬇⬇＋C
ブレスレットランサー	⬇➡＋B
ハンドナイフ	⬇⬇＋B
ストリウム光線（超必殺技）	⬅⬇➡＋B
ウルトラダイナマイト（超必殺技）	⬇⬅＋B

宇宙忍者 バルタン星人 登場

凶悪な止め技の、凍結光線。ひでぇ!!

ウルトラマンの宿敵であり、怪獣の中でも知名度、人気ともに高いバルタン星人。大きいハサミでリーチのある攻撃ができるキャラで、必殺技もかなりあざとい。特に凍結光線は、相手を凍らせ動きを封じ込めてやりたい放題という凶悪さ。また、オープニングデモにも使われている超必殺技の分身はバルタン星人だけの恐ろしい攻撃だ。

重力光弾は、リーチがちょっとだけ短い。接近戦専用で使っていこう。

凍結光線	⬇⬅＋C
シザーショット	⬇➡＋B
白色破壊光線	⬇⬇＋C
重力光弾（超必殺技）	⬇⬅＋B
分身（超必殺技）	⬅⬇➡＋B

分身で本体を隠して、相手をガンガン攻撃しよう。

どくろ怪獣 レッドキング 登場

岩石投げは、食らうとかなり屈辱的だ。

怪獣王という俗名があるレッドキング。通常技はリーチが短いが、攻撃力は侮れない。必殺技も、数は少ないものの、岩石を投げたり叩いたりとゴリ押しで攻撃する。中でも地雷震は、遠くにいる相手もひるませることができるので、使い方によっては有効な牽制技となるだろう。超必殺技の岩石叩きでキメれば、相手は脱力するはずだ!!

地雷震で、離れた相手に衝撃を与えよう。技を出そうとした瞬間に使うべし。

岩石投げ	⬇➡＋B
地雷震	⬇⬇＋C
岩石蹴り	⬇⬅＋C
岩石叩き（超必殺技）	⬇⬅＋B
レッドサイクロン（超必殺技）	⬅⬇➡＋B

とにかく乱暴な岩石叩き。どこから岩出したんだか。

実録!! 街はこうして破壊された!!

キャラクターが攻撃を受けてダウンする時などに、画面が斜め視点になる場合がある。それと同時に、周囲にある建造物などが破壊されるのだが、これも演出の1つなのだ。キャラが飛ばされると、それまでの軸がズレて、建造物と同軸上になり、この現象が起こるのだが、ウルトラモードの場合は、建造物を破壊するとシンクロポイントに影響を与えるので、要注意だ。シンクロポイントを上げるには、街をなるべく破壊せず、広い場所で、相手を飛ばさずに戦わなければならないのだ。そう考えるとすごく慎重になってしまうのだが……。

破壊条件

- キャラが投げられ、建物等とぶつかった時
- 蹴りやしっぽ攻撃を受けて飛ばされた時
- 自ら破壊しに行った時（笑）

キャラの行動しだいで建物が壊れる！

ダッシュ攻撃などで相手を吹っ飛ばすと、視点が一瞬斜めになって……。

建造物が破壊される。科特隊基地が、跡形もなく崩れてしまった。ちょっとヤバイんじゃ。

1Pモードでは破壊を最小限にくい止めよう!!

なるべく移動せず、広い場所を選んで戦う。なんとかその場で持ちこたえろ。

はみ出しウルトラマン❷

今はやりのインターネットでも、ウルトラマンの情報が入手できる。その中でも、このリンクページは、ウルトラマンだけでなく他の特撮系の情報も入手できるようになっているスグレものだ。アドレスは、http://www.st.rim.or.jp/~val/tokusatsu.html

古代怪獣 ゴモラ 登場

とにかく突っ込む、ゴモラ大突進

2本の角と長い尻尾が武器のゴモラだが、必殺技の種類があまり多くないので、通常技との組み合わせで上手に戦っていく必要がある。幸い、長い尻尾の足払いが非常に使えるので、それで相手を倒し、起き上がるのに合わせて突進技を当てていこう。また、追い打ち攻撃も強力なので、間合いが近い場合はそれも使おう。少し動きが遅いので、猛攻を食らうとキツイ。

ゴモラ大逆上は、ウルトラハイスピンのように密着状態で有効な接近攻撃だ。

技	コマンド
ゴモラ大突進	↓←+C
ゴモラ大逆上	↓↓+C
ゴモラ大圧殺	↓←+B
ゴモラ超突進（超必殺技）	←↓→+B

ゴモラは尻尾による攻撃が有効だ。ビシッといこう。

宇宙恐竜 ゼットン 登場

不動のゼットン、火の弾光線で攻撃！

初代ウルトラマンを倒した唯一の怪獣ゼットン。あまり派手なアクションはしないが、逆にそれが威圧感を与える演出になっている。また、攻撃も飛び道具がメインで、火の玉光線でどんどん相手を攻撃し、体力を削ろう。

また、リバース光線やリバース攻撃などの反射技も有効に使おう。マシーンな攻撃に徹して、相手を追いつめろ。

光線技などは、すかさずリバース攻撃で、跳ね返してしまおう。これも不動。

技	コマンド
ゼットンフィールド	↓←+C
火の玉光線	↓→+B
リバース攻撃	↓↓+C
リバース光線（超必殺技）	↓←+B
爆裂球光弾（超必殺技）	←↓→+B

広範囲に広がる爆裂球光弾。威力は推して知るべし。

宇宙怪獣 エレキング 登場

出るまで早く、使えるエレショット。

電気攻撃が得意なエレキング。実は宇宙人のペットが怪獣化したものなのだが、その攻撃力はあなどれない。

また、ゴモラと同様に尻尾による攻撃も有効に使えるので、飛び道具と交互に出すだけでも相当よいコンビネーションになるぞ。超必殺技の、ボルテージブラスターがお勧めだ。

ストマックボアは、ゴモラの大逆上と同様の密着連続攻撃。ちょっと使えない!?

技	コマンド
エレショット	↓→+B
スプラッシュテイル	↓↓+C
ライトニングチャージ	↓←+C
ストマックボア	↓↓+B
ボルテージブラスター（超必殺技）	←↓→+B
エレキクリーパー（超必殺技）	↓←+B

エレショットを連続で出すボルテージブラスター。

幻覚宇宙人 メトロン星人 登場

攻撃を受けないイリュージョンムーブ。

人類を疑心暗鬼にさせ、お互いに争わせて滅亡を図ったメトロン星人。しかし、それより、諸星ダンとのちゃぶ台正座対談の方の記憶が強い読者もいるかもしれない（本当か!?）。そのメトロンの攻撃は、初代ウルトラマンと同系統で、使い勝手がかなり良い。イリュージョンムーブで、相手を撹乱／

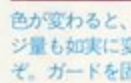
イリュージョンウォールはウルトラ半月斬りと同様の技だ。色彩が美しい。

技	コマンド
メトロン破壊弾	↓→+B
メトロクラッシュ	↓←+C
イリュージョンウォール	↓↓+B
イリュージョンムーブ	↓↓+C
イリュージョンジェット（超必殺技）	←↓→+B
クロスチョップダイブ（超必殺技）	↓←+B

頭から相手に突進する超必殺技クロスチョップダイブ。

体力ゲージだけでなく疲労度ゲージにも注意

体力ゲージ、必殺技ゲージと続いて、もう1つ重要なのがこの疲労度ゲージだ。最初は青いゲージだが、キャラが攻撃を受け続けると、黄～赤へと変わっていき、色が変わった部分のダメージが大きくなるというもの。激戦になればなるほどダメージが大きくなるが、そこを狙って戦えるようになれば、もうこのゲームをマスターしたも同然。凶悪でパワーのある怪獣と戦うウルトラマンも、疲れないわけがないってことだね。

ゲージが青いなら、食らってもまだまだ通常のダメージ量ですむ。

色が変わると、ダメージ量も如実に変化するぞ。ガードを固めろ／

TV放映を彷沸とさせるステージ

このゲームで特筆したい魅力が、ポリゴンで作られた背景だ。建造物の配置やその視点など、テレビ放映のセットに限りなく近く形作られている。なぜそこまで？ それはやはり、制作者達が再現を追求したこだわりの賜と言えるのではないだろうか……。

TV そのままの視点!!

見上げる視点で、巨大さを演出したり、キャラの前に建造物を配置することで、遠近感も出している。本当にテレビを見ているような感覚に陥るのだ。右で、その全ステージを紹介しよう。

はみ出し ウルトラマン❸

対戦で同キャラ対戦をすると、2Pの色が変わるのは、前述したとおり。でも、この色の変わりようは、ウルトラマン＝銀と赤というイメージを覆す。特に青いウルトラマンには、ライターの小生（昭和45年生まれ）もびっくり。でも、ティガも青いし、これでいいのか!?

上段光線技のサンダージョー。

未来的なツルツル感が非常にマニア心をくすぐるキングジョー。分離攻撃などはないが(登場する時には分離して合体する)、光線技などの飛び道具技が充実している。だが、ダッシュ攻撃は出した後のスキが大きいので、ちょっと注意しよう。ゼットンと同様飛び道具でジリジリ攻めていくのだ。

攻撃ギミックがシビレるマシンガンジョー。でも、超必殺技なので多用できない。

技名	コマンド
サンダージョー	↓↓+B
破壊光線(上)	↓→+B
破壊光線(下)	↓←+C
ジョーフラッシュ	↓↓+C
マシンガンジョー(超必殺技)	↓←+B
ダイナマイツジョー(超必殺技)	←↓→+B

胸から大口径のレーザーを出すダイナマイツジョー!!

空中の安全領域から攻撃をしよう。

『帰ってきたウルトラマン』で無敵の強さを誇ったベムスター。15キャラ中、唯一空中戦を得意とするキャラなので、その特徴を生かし戦っていきたい。その中でも飛行破壊光線は、遠くの相手にも当たり、しかも通常攻撃を回避できる技としてかなり有効。超必殺技も、空中から相手を攻撃するベムスター大車輪が使える。

頭の角から出すベムスター破壊光線。地味だが使える攻撃のひとつだ。

技名	コマンド
破壊光線	↓↓+B
飛行破壊光線	↓↓+C
ベムスター破壊弾	↓→+B
リバース光線(超必殺技)	↓←+B
ベムスター大車輪(超必殺技)	←↓→+B

ベムスター大車輪は、キャラによっては当たらない!?

異次元超人
エースキラー
エースキラー 登場

ウルトラ兄弟の技を使うエースキラー。

ウルトラ兄弟を次々と十字架に張り付けた、異次元超人。その必殺技も、各ウルトラマンと同様の攻撃。操作もウルトラマンと同様の方法でOKという恐ろしさ。だが、オリジナル技も強く、相手に猛速度で突進するキラードリルがその最たるもの。超必殺技が出るまで遅いのが唯一の欠点だ。

間合いが広がったらキラードリルで接近&攻撃を。かなり使える技だぞ。

技名	コマンド
エメリウム光線	↓←+C
スペシウム光線	↓→+B
ウルトラブレスレット	↓↓+B
キラードリル	↓↓+C
スーパーキラー光弾(超必殺技)	←↓→+B
M87光線(超必殺技)	↓←+B

スーパーキラー光弾は、出るのがかなり遅いので注意。

極悪宇宙人
テンペラー星人
テンペラー星人 登場

見た目はアレでも、強いテンペラー。

今見ると、少し滑稽な姿をしているテンペラー星人。しかし、その攻撃はすべて強力だ。上下段に攻撃可能なウルトラ兄弟必殺光線をはじめ、極悪ファイヤーやテンペラーガスなど、俗に言う「置いておく」攻撃がメインなのだ。さらに、攻撃動作がどれも似ているので、相手を撹乱させることも可能。

極悪ファイヤーとテンペラーガスは、間合いが離れていても当てることが可能。

技名	コマンド
ウルトラ兄弟必殺光線(上)	↓→+B
ウルトラ兄弟必殺光線(下)	↓←+C
極悪ファイヤー	↓↓+C
テンペラーガス	↓↓+B
超絶ウルトラ兄弟必殺光線(超必殺技)	←↓→+B
ビームロッド(超必殺技)	↓←+B

超絶ウルトラ兄弟必殺光線。もうヤル気マンマンだ!!

東京都市(昼)

移動していくと、国会議事堂と東京タワーがある。

東京都市(夜)

東京タワーの比率もテレビと同じサイズなのだ。

科特隊基地

基地以外にも、研究所やミサイル基地があるぞ。

港

コンビナートが並ぶ港。タンクはお約束で……。

コンビナート

目の前のタンクが、大爆発する。すごい迫力だ。

下　町

夕日がシュールなメトロンの街。電車が走り去る。

大阪市街

もう何も言うことはないね。崩壊する大阪城ぉ!!

山　地

怪獣がいるとしっくりくるステージ。鉄塔に注目。

岩　山

ここはレッドキングのステージ。足元が見にくい。

ゴルゴダ星

背景が衝撃的な、ゴルゴダ星。スタート時が凄い。

はみ出しウルトラマン④

ウルトラ兄弟の中で、最も異彩を放つエース。顔の形状もさることながら、その技の多彩さも他のウルトラマンと一線を画している。また、昨年バンダイから発売されたパズル「ウルトラマンリンク」では、最も荒々しいセリフを喋っていた。小生はそんなエースが好き。

TOMB RAIDERS
トゥームレイダース

主人公の豊富なアクションと、神秘的な遺跡が緻密に描かれているこのゲーム。
今回はその見どころと、登場するキャラクター達を紹介していく。

完成度 98%

メーカーから一言

『サターンマガジン』をご愛読の皆様、寒さ極まる師走を迎え、いかがお過ごしでしょうか？「トゥームレイダース」の開発も、いよいよ大詰め、スタッフ総出の最終調整が繰り広げられております。発売まであと１カ月ほど、期待は裏切りませんぜ。（宣伝　佐々木）

●ビクターインタラクティブソフトウェア●'97年1月24日発売●5,800円
●アクションアドベンチャー●1人プレイのみ●全年齢推奨

スゴイゲーム、やってみようじゃないのさ！

主人公のレイラ・クロフトは冒険家であり、気に入った遺産や美術品を収集収集するコレクターでもある。彼女はこれまで、様々な文化遺産を発掘し、その報酬で気楽な毎日を過ごしてきた。

だがそこへ、ナトラ社という謎の組織から、インカ遺跡に眠っている未知のパワーを秘めた秘宝を探してほしいとの依頼が……。という感じでストーリは進んでいく。

プレイヤーは、主人公のレイラを操作し、そのインカの遺跡へと踏み入り、秘宝を手に入れることが第一の目的となる。まずはレイラの動きとその操作を覚えよう。

レイラ・クロフト　Lara Croft

出身地：英国（ウィンブルドン）
誕生日：1970年2月14日
血液型：AB型
経歴：幼いころから貴族としての生活をしてきたが、21歳で大学を退学した後、乗っていた飛行機がヒマラヤ付近で墜落。2年後、過酷な状況で麓の村へ生還したが、それ以来貴族の生活を捨て、1人きりで気ままに暮らすことに。

ワイルドな行動に気品が感じられる彼女。決して美人ではないが、それが逆に良い所だ。個性、かなり強いぞ。

立体感と独特の雰囲気にあふれた遺跡。この遺跡の中で、主人公のレイラは秘宝を探し出すことになる。

走る!!　跳ぶ!!　つかまる!!

取る!!　押す・引く　泳ぐ!!

レイラのアクションは本当に多種多彩。だが、操作は簡単でプレイヤーが戸惑うことなく、これらのアクションを自然にこなせるようになっている。できることは何でもやってみることがクリアへの道。

レイラ・クロフトにホレた男　たしかに最近の日本人ゲーマーの好みからは少しずれた顔つき。だが、アニメ調ばかりで辟易していた俺にとって彼女は新鮮だった。加えてあの動き。小生、レイラに惚れ申した。

なんでもできるレイラの操作を覚えることが第一なのさ!!

冒険を始める前に、レイラの操作を完璧にマスターしよう。レイラは、前のページのように、どんなアクションでもこなすことが可能だ。中でも最も重要になってくるのが、走ってからのジャンプやジャンプからつまかまるなどの連続した動作。これができないと、遺跡の難関をクリアするのは難しい。また、高い所から無理に飛び降りたり、水の中を泳ぐ場合も、空気の消費を考えて行動しないとそのまま死んでしてまうので注意。レイラも人間なので、無理は禁物。

まずは我が家でトレーニングを

まず最初は、レイラの家でアクションの練習をしよう。この家で生活することがほとんどないレイラは、ここを宝物の倉庫やジム代わりに使用している。部屋から部屋へと移動していくことで、様々なアクションができるようになっているので、ここできっちりと操作と、そのタイミングを把握。

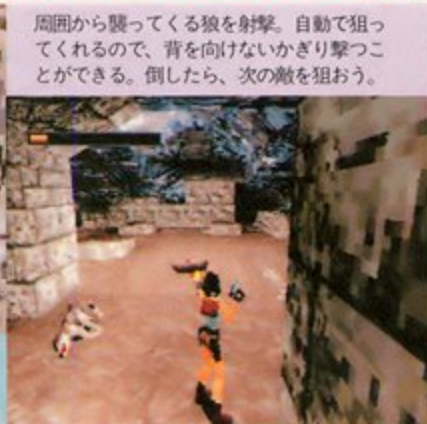
広間に山積みにされた木箱で、登ったり降りたりを繰り返す。最も基本的なアクションだ。

崖につかまりながら移動。こんなアクションも冒険の中で要求されるのだろうか……。

水中に入ったら、左上の空気メーターに注意しながら泳ぐ。ギリギリまでガマンしてみよう。

愛用の2丁拳銃で野獣どもを倒すのさ!!

レイラを襲う獣や敵が現れた場合は、腰に差した2丁拳銃で戦うことになる。拳銃はそれぞれの射程範囲が設定され、両手を体の真横に広げた位置から前方へ100度までが有効なレンジとなる。弾数に制限はなく照準も自動なので、敵を見つけたら、または敵が襲ってきたら、動きながら、相手の攻撃を避けつつ撃っていこう。

壁の向こうに、狼が潜んでいる。体を反転して飛び出し、速攻で撃ってしまおう。こういったドキドキの展開が多数アリ。

周囲から襲ってくる狼を射撃。自動で狙ってくれるので、背を向けないかぎり撃つことができる。倒したら、次の敵を狙おう。

ジャンプしながら撃つこともできる。ただし、狙いは正確ではないので、効果はあまり期待できない。素早く移動したい時に。

ひとクセもふたクセもあるヤツらが登場するのさ

ジャクリーヌ・ナトラ

ナトラ・テクノロジー社社長。レイラにインカの秘宝探索を依頼するが、どうやらウラで何か企んでいそうだ。

ピエール

フランス生まれのスカシた男。レイラと同様に、遺跡に眠る秘宝を探している。見た目は中年っぽいのだが、実は若いらしい。

ラーセル

テキサス生まれで、ナトラの手下。口は達者だが臆病者で、しかもしつこいという最悪な男。言葉にも品がなく下卑ている。

このゲームにホレた男

このゲームのスゴイところは、キャラのアクションに加えて、その場で変化する視点。この視点の変化がドラマティックな演出を可能にしている

リン・ミンメイ主演…あの名作が帰ってくる

歌の力で宇宙戦争を終結させた少女、リン・ミンメイ……。彼女がただのアイドル歌手から宇宙を代表する歌手へと成長する姿を描いたのが、映画版「超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか」である。この映画の公開後も一連のシリーズとしてOVAやTV版、劇場版が制作され、ファンの支持を得てきた。そして、'97年３月。「愛・おぼえていますか」が横スクロールシューティングとして、再び公開されることになった。

プレイヤーは統合軍パイロット、一条輝の可変戦闘機バルキリーを操作。ファイター、バトロイド、ガウォークの３形態を使い分け、ゼントラーディ軍と交戦する。ステージの合間にはムービーが挿入され、ストーリーが進行していく。また、映画では描かれなかったオリジナルのシナリオが存在し、新作ムービーも用意されているのだ。

ゲームの総監修には、劇場版の監督の河森正治。リン・ミンメイの声には飯島真理。マクロスになくてはならない存在の２人が参加。セガ開発である点も見逃せない。

メーカーから一言

皆さん、期末試験などは無事クリアしましたか？　苦しいことの後にはクリスマスや冬休みが待ってます！　これでゲーム三昧だ！　僕達会社員の楽しみはボーナス！　今年はDVDプレイヤーに手を出すぞ！　えっ、いや、あえて地雷を踏むのが好きなんです。私。

●バンダイビジュアル●'97年３月発売予定●6,800円
●シューティング●全年齢推奨

バルキリーのアクションを追加！ 新着画面公開

このゲームは手前と奥にもラインがあり、これらのラインに移動して敵の攻撃を回避できる。下の写真を見ると、画面の手前、中央、奥にバルキリーが飛んでいる。このことから、3つのラインは支援攻撃時にも使用されると思われる。また、今回新たなバルキリーのアクションも判明。バトロイド形態では、後方への攻撃が可能になるようだ。

南アタリア島の攻防。映画で描かれなかったオリジナルシナリオだ。この後、空中戦から地上戦が展開される。

ステージ2は土星宙域での戦闘。四方から迫るリガードに対し、機体後方へとガンポッドを構えるバトロイドバルキリー。

隊長！地上にも敵がいます！

ステージ1、南アタリア島上空を編隊飛行するバルキリー。支援攻撃時には、[illegible]に現れるのだろうか？ 宇宙空間ではア[illegible]ミサイル一斉射撃も見たいような気が……。

ステージ3。マクロス艦内での市街戦で、ヌージャデル・ガーに対して機体を上昇させるガウォーク。機体の細かな挙動も再現されている。

これがサターン版オリジナルムービーだ！

サターン版オリジナルシナリオのムービーは、CGとセルを融合させた新技術で描かれる。非常に美しい仕上がりになっており、特に右の海上飛行中のバルキリーは、思わず写真かと思ってしまうほど。このムービーでどんなストーリーが展開されるのか、今から非常に楽しみだ。

[illegible]

アームド02にピンポイントバリアが集中。これってアームド02アタック!?

閃光を発し轟沈するゼントラーディ艦。独特の甲板の影張は再現される？

本編ではちょっと影がうすいデストロイド 活躍の場は？

地球統合軍には、バルキリー以外にも人型の兵器が配備されている。右の3つの機体の総称はデストロイド。下半身が共通で上半身がユニット化されており、ファランクスは大気圏外近接防御型、トマホークが重装破撃型、ディフェンダーが体突迎撃型と呼ばれる。兵器としての魅力がたっぷりの機体だが、劇中ではバルキリーの影に隠れ、あまり活躍の場がなかった。さて、サターン版では……？
※イラストはモデリングデータです。

SDR-04-MK XII ファランクス

MBR-04-MK VI トマホーク

ADR-04-MK X ディフェンダー

メルティランサー
銀河少女警察2086

メーカーから一言

とうとう発売ですが、楽しんでいただいてますか？　記事にある年賀状やマスコミイベントは、ＳＳ版のみの追加イベントです。他にもいろいろ追加されているので、探してみてください。初回限定スペシャルエディションのはお早めに！（イマジニア広報・大野木）

●イマジニア●12月13日発売●5,800円（初回限定スペシャルエディション8,800円）●育成シミュレーション●1人プレイのみ●全年齢推奨

GPOタイムズ

©GPO地球支部 2087
発行所　地球圏東アジア地区イースタンメトロポリス
TEL 03−×○△□−×○△□
〈2087年1月1日発売〉

2087年度
GPO職員募集

GPOの有望株として、2086年も活躍が期待できる5人の若手ランサー達。本年度のGPO社内報第1弾は新春特別企画として、昨年の彼女達の軌跡を追いかけてみた。

ランサーからの年賀状
2087年も頑張ります！

●シルビィ

●アンジェラ

●サクヤ

●ジュン

新年を迎かえ、ランサー達から補佐官へ心のこもった年賀状が届きました。上司を思いやるランサー達の気持ちが伝わってきそうですね。あなたのもとにも年賀状は届きましたか？

GPO社内報　新春企画

スキュラ撃退の大手柄に沸いたアジア地区！

ここのところ、GPO（銀河警察機構）アジア地区のランサー（捜査官）達の奮闘がめざましい。2087年最初の社内報は、彼女たちの育ての親、GPO補佐官であるプレイヤー氏に、昨年のランサー達の活躍を振り返ってもらい、これからの抱負も語っていただくことにした。（インタビューは2086年12月24日に行ったもの）。

プレイヤー氏の就任当初は、ランサー達の経験不足を懸念する声も少なくはなかった。事実、夏には宇宙海賊スキュラのアジトをつきとめながら、逆に罠にはまるなど、ランサーらしからぬ失態に非難の声を浴びたことも記憶に新しい。

が、このほどついにスキュラ一味の捕縛に成功。ランサー達の面目躍如というべき、この大手柄を振り返り、プレイヤー氏は語る。「やっぱり愛だろ愛、ってカンジです」。愛情を持ってランサーに接するプレイヤー氏の指導方針が実を結んだということか。

罠に引っ掛かるも、ことなきを得た面々。スキュラの宣戦布告である。

■スキュラ逮捕劇

宇宙港から逃亡を企てたスキュラ一味。監察官のメルビナ女史も、自ら現場におもむいた。

宇宙港での乱闘。メルビナ女史が戦闘指揮をとったおかげか、GPO側の勝利に終わった。

ただ1人、包囲網を抜け出した一味のフェザー。彼はいまだ逃走中。

捕縛したスキュラから発せられた不可解な供述。当時はただの狂言と受け取られたフシもないわけではない。

元GPO監察官メルビナ女史、2087年の抱負を語る

シルビィらヒヨッ子ランサーどものふがいなさに業を煮やし、地球に降り立って、はや数カ月。私がランサーとして来たからには、悪の根も早々に絶ち切ってしまうことをここに約束しよう！　しかし、その前にどうしても言っておきたいことがある！　なぜ、なぜ私だけマスコミ出演の依頼が来ないのだ！　キィ〜〜ッ！……コホン。まあ、補佐官に言わせると私の魅力が低いそうだが、地球人にそう簡単に私の魅力が理解できるわけもないか。とにかく、早く依頼しに来なさい。

後日、メルビナさんにも出演の依頼が舞い込んできました。でも過激な発言のおかげで、討論会ではタカ派呼ばわりされ、アンジェラと2人で出演した交通安全教室では、子供達にすっかり笑い者にされたとか。

GPOタイムズ

ヴァネッサ、ノワールの陰にも黒幕が……

昨年11月某日の新聞記事より抜粋

●「EMP署内にハッカーが侵入」

爆破事件等で世間を賑わせているフォートマキシマ大のヴァネッサ一味が、EMP（現地警察）に侵入。本部のコンピュータにハッキングをもくろんだところ、ランサー達に取り押さえられた。彼らは同大学の教授から犯行を依頼されたと供述し、関係者を驚かせている。

●「展示会でおもちゃが暴動」

おもちゃの見本展示会において、突如おもちゃが暴れ回るといった不可解な事件が発生した。騒動の張本人は、過去一連の暴動事件の主犯と思われるノワールで、ランサー達との乱闘の末、ノワールは消滅。

――ランサー達の大手柄となった2つの事件。プレイヤー氏の指導方針にはまったく頭の下がる思いである。

フォートマキシマ大のスポンサーと言えるのが、銀河総合警備保障「コズミックガード」社。疑惑は深まる。

■ノワールの胸中をアンジェラさんが激白

「『のわーる』とは行楽地の動物園でお話したけど、遊び相手が欲しかっただけなんだよ。それを悪いヤツに利用されそうになって、最後は私達をかばって自爆しちゃうし……」

深まるコズミックガード疑惑、その真相は？

フォートマキシマ大との癒着や、ノワールがらみの陰謀が取り沙汰されたりと、ますます深まるコズミックガード社の疑惑。大企業の看板というガードに対して、今後のプレイヤー氏の手腕が問われるところだ。今後の方針は？ という本紙の質問にも「見てて下さい。最後に愛は勝つんです！」とまさに頼もしい限り。「あとは今夜のクリスマスで押しの一手あるのみ。サクヤ～今行くぞ～」。

ラヴェンヌの腹心的存在であるフロウベル＆フラウベル（写真はフロウベル）。連邦外務大臣の護衛の任務にあたったランサーの前に現れ、1対1の戦いを挑んできた。

反重力エンジンプラントを爆破したフロウベル達。現在プラントの復旧には、コズミックガード社があたっていることから、何かしらキナ臭いものを感じさせる。

緊急スクープ!! クリスマスに熱愛発覚!?

GPOはクリスマスも忙しいはずなのに、補佐官プレイヤー氏とランサーのシルビィ嬢の密会現場を取材班が激写。そういえばシルビィさん、最近キレイになったと支部内でも評判。いやはや、あやかりたいモンです。

このままゴールインか。なんて期待も……。

コズミックガード社
太陽系支部　支社長

ラヴェンヌ女史

声：勝生真沙子

銀河総合警備保障「ゴスミックガード」社の太陽系支部を統括するうら若き女社長。20歳（地球人換算）。同社は警備会社を建て前とするものの、その本性はマフィア組織であると噂されている。今まで起こった様々な事件の黒幕であるとの疑いも大きい。ラヴェンヌ本人は、徹底した合理的主義者かつ、銀河貴族主義を掲げるファシスト思想の持ち主。このまま安穏と構えているとは、とうてい思えない。

ストレスには森林浴

指名犯の追跡、犯罪を未然に防ぐパトロール。そんな日々の緊張に、体はもちろん、心も疲れていませんか？ 森林浴にはストレスを和らげる効果があります。たまにはパトロールもひと休み。緑に恵まれた公園で、お昼寝というのはいかがでしょう？ 撮影に協力してくれた写真の２人も本当に気持ちよさそうですね。以上、厚生部からのお知らせでした。

大学生のリゲルさん達も「ゼミの課題に疲れた時は、よくここに来るんですよ」とオススメ。

連載マンガ第77回

ランサーちゃん

冬場につき放火注意!!

特別捜査官に昇格したサクヤ＆ナナさんの２人が年末のラジオ番組に出演。さむ～いこの季節、冷や汗たら～りのハガキを読まされたら、ついつい焚き火でもしないと……、といったトコロでしょうか。

EVE burst error

イヴ・バーストエラー

パソコン版からの移植とはいえ、ただの移植ではない本格推理ADV。その美味しい部分を中心に序盤を大紹介！

完成度 95%

メーカーから一言

現在、開発は佳境を迎えておりまして、社内でも至る所でイヴのセリフが聞こえてきます。SS版の見どころとして、選び抜かれた豪華声優陣の演技力ははずせませんね。ちなみに僕は野沢那智さんのファンです。うーん、大人の魅力。　　（イマジニア広報・大野木）

●シーズウェア／イマジニア●'97年1月24日発売●7,800円（CD-ROM4枚組）
●マルチサイトアドベンチャー●1人プレイのみ●18歳以上推奨

本格推理ADV速報第2弾!!

ADVの常識をくつがえすマルチサイトシステムとは？

1人の主人公が1つのストーリーを進め（事件を解決）ていたものが多かった推理ADV。しかしこの「EVE」では、まりなと小次郎という2人の主人公がまったく別の事件を捜査するところからゲームが始まる。プレイ中は2人の主人公を自由に切り替えることができるため、パラレルに進行する2つのストーリーがどんな形で絡み合ってくるのかが、謎を解くための重要なポイントになるのだ。

ゲームスタート → シナリオ選択 → まりな編 / 小次郎

→ 通常イベント →

日本に呼び戻されたまりなのストーリーは、某国駐日大使令嬢の護衛だ。

→ システムフラグ解除 → システムフラグ → 通常イベント ……→ ？

→ 通常イベント →

小次郎編は外国人学校校長が盗難された絵画を探し出すストーリーだ。

→ システムフラグ → システムフラグ解除 → 通常イベント ……→ ？

本編以前の話もわかる？ オープニングムービー!!

サターン版ではパソコン版には未収録のオープニングムービーも追加されている。このオープニングムービーでは、これから始まるまりなと小次郎のストーリーのダイジェスト的なシーンと、ストーリー前の2人のあらすじ的な要素も含まれている。小次郎なら約3カ月前の事件、まりななら日本に向かう飛行機の中で、ハイジャック犯人をやっつけるシーンといった具合だ。スタイリッシュな映像で迫力も満点。

ムービーで今までのストーリーをチェック。パソコン版のユーザーも納得？

息もつかせぬ急展開の連続!!

殺人事件や銃撃戦といった凶悪犯罪のスリルもさることながら、複雑な人間模様がドラマティックに展開するのも「EVE」ならでは。

すべてが嫌になる真弥子を慰めてあげるまりな。

真弥子を人質に捕るとは卑怯な！

序盤の見どころをCHECK UP!!

法条まりな編

199X年12月2日
まりな帰国! 新たな任務は令嬢「御堂真弥子」の警護!

国家機関のエリート捜査官、法条まりなはアメリカでの仕事を終え、帰国したばかり。久しぶりに祖国の地を踏んだ彼女を待っていたのは、エルディア国駐日大使令嬢、御堂真弥子の護衛という新しい任務だった。改革派の急先鋒であるロス・御堂大使は、愛娘がテロに狙われることを恐れていた。

仕事の依頼人であるロス・御堂。娘の真弥子の護衛を依頼するが、どこか冷めた感じがするのは気のせいだろうか?

御堂真弥子。エルディア外国人学校に通っている。内向的な性格で転校を繰り返しているために、まりなに心を開かない。

199X年12月3日
テロリストの襲撃! 真弥子を守れ!

護衛を開始したまりなは、外国人学校を訪れるが、いきなり真弥子が車で襲撃される。なんとか撃退するものの、まりなはこの任務の重さを痛感する。

夜になると、まりなは真弥子を部屋に招き、親友の弥生と飲み会。飾らないまりなの性格に真弥子も心を開く。

御堂真弥子

まりなの強烈な性格に、真弥子の心のガードもゆるやかになって、この状態。

199X年12月4日
またもや襲撃が!

陽動にかかり、拉致されそうになった真弥子を、ナンパ男が守ってくれた。

学校では真弥子を守ったまりなであったが、今度は真弥子の私室が荒らされてしまう。謎のFAXに従い学校へ向かったまりなは謎の工作員シリアに襲撃される。

拉致されそうだった真弥子を救出する。真弥子はこの事態に呆然自失の様子だ。

荒らされた後の真弥子の私室で、襲撃を受けるまりな。

真弥子を盾にするシリアに、謎の男源三郎の拳銃が火を吹く!

法条まりな

任務達成率99%の天才エージェント。仕事のたびに問題を起こすのが玉にキズ。

burst point! サターン版の新要素

ほとんどの台詞を声優が喋ってくれる「EVE」。演技力重視でキャスティングされただけあって、雰囲気満点。グラフィックも多数追加されているので、パソコン版と比べて探しても楽しいだろう。

こんなセリフも野沢那智さんならでは語り口で聞かせてくれる。

パソコンの電源を入れると、モニターにも変化が。

天城小次郎編

199X年12月3日
貧乏探偵に依頼が

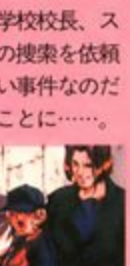
古巣の桂木探偵事務所の所長、桂木弥生と所員の二階堂。彼女達もストールマン・孔からの依頼を受けていた。

柴田茜の紹介で外国人学校校長、ストールマンから宗教絵画の捜索を依頼される小次郎。うさん臭い事件なのだが結局引き受けることに……。

ここでの出会いが意外な結末に。

天城小次郎

ある事件をきっかけに、昔いた探偵事務所を追い出されライセンスも剥奪。腕は超一流の貧乏探偵。

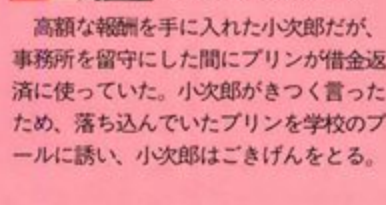
小次郎は絵画の捜索中に1人の少年がからまれているのを助ける。助けたのはいいが、少年が倒れたために事務所に運び、薬を買いに行く小次郎。帰ってくると少年は風呂に入っている様子。小次郎も風呂に入ると、そこには知らない女の子が……。

男同士、裸のお付き合いをしようと風呂に入ったら少年ではなく知らない女の子が。まじまじ見られても。

199X年12月4日

司書の松野さんと一緒に図書館で調査。

助けた女の子の名はプリン。彼女は強引に小次郎の事務所に住み着いてしまう。気を取り直して捜査を開始した小次郎は、探している絵画が今までの持ち主を殺してきた「呪われた絵」と知る。捜査の末、絵を見つけた小次郎は報酬を受け取る。

プリンに笑顔を取り戻そうとプールへ誘う。まずは一緒にセントラルシティに出かけて、かなり派手できわどい水着を買うプリン。

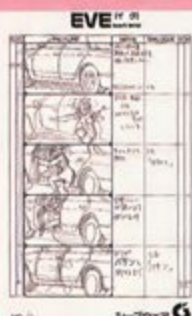
高額な報酬を手に入れた小次郎だが、事務所を留守にした間にプリンが借金返済に使っていた。小次郎がきつく言ったため、落ち込んでいたプリンを学校のプールに誘い、小次郎はごきげんをとる。

学校で拉致されそうになった少女をかばう。弥生の友人まりなのキックで拉致しようとした2人は倒された。

学校での拉致事件で小次郎は始めてまりなと出会う。その夜、小次郎はストールマン・孔から奇妙な電話を受ける。電話の内容の異様さに、孔の自宅へと向かう小次郎。孔宅前で慌てた二階堂と偶然出会い、明かりの消えた家に入ると、首を無惨に切られた見知らぬ男の死体があった。そこに正体不明の謎の女、氷室恭子が現れる。

孔の家のソファーには、知らない男が首を切られて倒れていた! 死んでいるのか?

独占入手! これがアニメシーンの絵コンテだ!

「EVE」でふんだんに使用されているアニメーションシーンの絵コンテを独占入手したのでお見せしよう。絵コンテとは、アニメーションを作る時の基礎となるもの。まずどんな絵が、どのように動くのかを手書きのラフで表す。そして、ここのシーンは何秒で、ここのシーンにはこんな効果音が入ります、という演出を絵コンテに細かく書きこんでいくわけだ。

こうして挿入されたアニメーションは総時間数約20分、シーン数は50シーンにも及ぶ。キャラの細かいしぐさや、ドラマティックな動作を表現するのはもちろん、発砲シーンでのマズルフラッシュや、アイテムが破壊される場面などでも、アニメが使用されているぞ。

アニメーションシーンが50シーンあるということは、絵コンテの数もそれだけあるということ。すべてお見せできなくて残念。

ほとんど「ひも」だけでできているような水着で、まりながウルトラキ〜ックを犯人に食らわすシーンの絵コンテ。指定もかなり細かいぞ。

で、実際はこうなる まりな、ウルトラキ〜ック!

アニメになるとこんな感じに。まりなの躍動感が伝わるだろうか?

MAKING OF EVE インタビュー

シーズウェア&イマジニア開発者に聞く!(その2)

「奇をてらうことなく、ストーリーのおもしろさと軽快な操作性で勝負しました」と言い切る「EVE」開発陣。その熱い思いが溢れる制作現場の様子を、前号に引き続き、開発者の生の声からお届けしよう。

藤田氏は実際にプレイしながら「EVE」の快適な操作性について説明してくれた。

本誌■オープニングを含め、アニメーションのクオリティは非常に高いですね。

野口■パソコン版では1カ所だったアニメが、今回は50シーンですから、スタッフも非常に力を入れて作ってます。特にサターンはスペックが高いので、アニメーターの方もはりきってくれて「中割り」の枚数も多いんですよ。

藤田■アニメに限らず、CGはすべてサターン用に描き下ろしてますしね。といっても、原画はパソコン版と同じものですが。

本誌■鈴木さんは社内でも「A(アニメ)チーム」に所属されているということで、かなり高いレベルを要求されたとか?

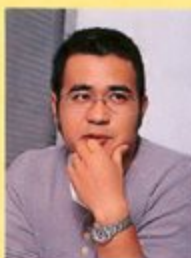
鈴木■グラフィック面から見て、かなりのアニメファンが見ても納得してもらえるものになった、と思います。

野田■背景は原画から取り込んだものですが、その原画も日本でトップレベルの方に描いていただいてますから。

本誌■声優さんも、演技派勢ぞろいといった感じですが、レコーディングの様子は?

野口■映画などとは違って、ゲームの場合はシーンのつながりなどがわかりにくいので、そのつど私がシチュエーションの説明をして進めました。単に人気があって高名な方々に参加していただいた、というだけではなくて、かなり細かい声の演技をお願いしてます。

本誌■たしかに、どのキャラのセリフも生き生きしてますよね。

藤田■表情豊かなセリフのおかげで、プレイヤーがスムーズに物語に入っていけるんです。

シーズウェア営業部 部長
藤田正人氏

サターン版移植にあたり、画面の調整や、各セクション間の調整を担当。好きなキャラは「氷室恭子」。

シーズウェア制作部 部長
野口征恒氏

アニメーションや背景のCGなど、グラフィックに関係のディレクションを担当。好きなキャラは「ロス御堂」。

イマジニア 開発ディレクター
鈴木達也氏

謎多きイマジニアA(アニメ)チーム所属(本当はアダルトチーム?)。「EVE」の全体的な企画をまとめる。

リミックス版「ユナ」発売日迫る!!

いよいよ「銀河お嬢様伝説ユナREMIX」の発売が間近に迫ってきたぞ。首を長くして待っていたファンは、そわそわしている頃じゃないかな? さらに美しく、さらになめらかに、さらにお嬢様になったサターン版!当然ユナの魅力も倍増だ。さあ銀嬢旋風を巻き起こせ!!

完成度 100%

メーカーから一言

今度のユナはここが違う! おまけモードにカレンダーを採用だ! 1月から12月までのカレンダーにはユナ、ユーリィ、リアのボイスが登録してあるので、君の好きなキャラクターを選んでね。ほかにも役に立つ昨日があるので遊んで見てね!!
(仲緑・中山)

●ハドソン●12月27日発売●6,800円●アドベンチャーゲーム●全年齢推奨●1人プレイのみ

お待たせしました! いよいよユナが帰ってきます♥

主人公、神楽坂ユナは、なんと〝銀河お嬢様コンテスト〟で優勝し、アイドルになってしまった。しかも、ある夜突然やってきた光の使徒エルナーに〝光の救世主〟であることを告げられる。その日から、暗黒のお嬢様13人衆が攻撃してきてもう大変。うやむやのうちに闇から世界を守るため、戦うことになってしまう……。

ストーリーはユナの行動を選択することで進行していく。

PCエンジンで発売され、大ヒットとなった「銀河お嬢様伝説ユナ」シリーズ。その記念すべき第1作目が、サターン版になって蘇る。それがこの「REMIX」だ。しかも、単なる移植ではなく、様々な箇所を見直し、32ビットマシンならではのクオリティでお届け。これなら、根っからのユナファンでもサターンで初めてユナに出会った人でも満足度120%だ。

美少女たくさん♥

暗黒のお嬢様13人衆を含め、たくさんのキュートな女の子が登場する。お色気もバッチリだ!

笑いあり、涙ありのストーリー。物語を進めるアドベンチャー部分では、どんな選択をしてもゲームオーバーにならない。存分にユナの世界を堪能しよう。

REMIX! こんなところに期待!!

アニメーションがなめらか〜

サターンだからこそ実現できた、フル画面アニメーション。なめらかな動きは感涙ものだぞ。画面狭しと暴れ回るユナをじっくりと眺めよう。

戦闘は攻撃方法を選択し、攻撃力を決定するだけ。上下するメーターのタイミングを計ってボタンを押そう。勝利してお嬢様を闇の呪縛から解き放つのだ。

おまけモードに注目せよ!

いつもユナといっしょ

サターン版「ユナ」は、なんとおまけモード付き。このモードの内容は、便利なユナオリジナルカレンダー!これから描き下ろしのイラストをバックに12カ月ユナと一緒。しかもこのカレンダー、予定表にもなる。休みやお小遣いの日など、いろいろなアイコンが用意されていて、カレンダーに置くことができるのだ。ぜひ活用しよう!!

はいぱぁセキュリティーズS

天下御免の婦警さん育成シミュレーション登場!

メーカーから一言

皆様、長らくお待たせしました! 美少女警官育成+カードバトル+エリア攻略シミュレーションゲーム「はいぱぁセキュリティーズS」がついに登場。3人のかわいい部下を育てながら、中間管理職のヤリガイと苦労を体験してください。ハマるよ。（広報・Y）

●パックインソフト●1月24日発売●6,800円
●育成シミュレーション●1人プレイのみ●全年齢推奨

本邦初の婦警さん育成シミュレーション「はいぱぁセキュリティーズS」は、パソコン版で人気を博したゲームの移植版。しか～し、16色で描かれていたグラフィックの256色での描き直し、各種画面の変更やグラフィック・キャラの追加など、随所でパワーアップしているのだ。そして一番の違いは、人気声優陣の起用によってキャラクター達が喋るようになったトコロなのだ。

プレイヤーは警察の民営化を余儀なくされた未来で警備会社の課長となり、カワユイ3人の部下とともに、自分の会社が民間警察に選ばれるよう、地域の治安や交通機能の維持に努めるのだ。3年の期間内で、市民の支持をライバル会社より得られれば最高のエンディングが見られる。さあ、市民に愛される会社を目指してガンバろー!!

STORY

時は新世紀初頭。年々増加の一方をたどる犯罪発生率と、それに反比例するかのごとく削減される公費の不足を打開すべく、政府は警察の民営化という政策を打ち立てた。しかし、警察の分割民営化を直ちに実施するのには、多くの困難が予想された。

そこで政府は警察の民営化に先だって、3年間の試用期間を設け、複数の警備会社を民営警察の候補として選びだした。そして、前首都である東京府でテストをとり行うこととしたのだった。「株式会社総合治安保障・交通部・機動一課」のお仕事が、今始まる!

株式会社総合治安保障交通部機動一課所属の3人で～す♥

城ノ内天香

おおらかで小さなことにはこだわらない性格。愛車をはじめとするメカには異常な程のこだわりを見せる。(声：豊嶋真千子)

三ツ沢優雅

高笑い系のお嬢様。普段はクールだが人情肌で涙もろい一面も持つ。社内の野々村部長にゾッコンとの噂。(声：皆口裕子)

琴吹あやめ

普段はレース編みや料理が好きな女の子だが、怒らすとトンファーを振り回すヤンキーポリスへ大変身。(声：吉田古奈美)

私達の業務内容をご紹介します

ゲームは3人の部下に指示を与えることで進行していく。1週間分の行動を決定したらスケジュールを実行。彼女達のコンディションに気を配りながらも、23区それぞれの住民の支持を得て会社の勢力を伸ばすため、そつなく業務をこなしていかなければならない。1週間の勤務状況は、それぞれから報告されることとなる。

これがメイン画面。画面右上の地図では現在の住民の支持や、管轄が見られる。右下のコンソール部分がコマンドを指定する部分。左側に並んでいるチビキャラは彼女たちの体調を表す。

今日も元気に治安を守る！ 毎日のスケジュールが大切よ!!

下の画面でスケジュールを作成する。与えられる指示の種類には、キャラクター自身のパラメーターを上げていく「トレーニング」、巡回パトロールや交通整理など、様々な業務をこなす「ワーキング」がある。2人でペアを組ませたり、直接指導などの設定もこの画面で可能だ。仕事や訓練をするとパラメーターの値が上昇するが、同時にストレス値も上がってしまう。そんな時は休暇や待機の指示を与えればOKだ。

これがスケジュールの設定画面。一つずつ指示を与えていく以外にも、オートでの設定や、コピーなどの編集、スケジュールの登録などを行うこともできる。

部下からの報告では、その日に行った行動のグラフィックが表示される。増減したパラメーターの値も表示されるので細かくチェックを入れておくべし。

コンディションによっては、勤務をサボったり欠勤してしまう場合もある。食事に誘ったりして好意や意欲のパラメーターを上げよう。

全キャラクターの行動が終了すると、ライバル会社の行動モードとなり、東京の各地区に起こった変化を表示。さらにこの後、各区がどの会社を指示するかの変動が開始されて……。

犯罪者みっけ！ 過激なカードバトルで熱くなれ！

勤務中犯罪者に出会えばカードバトルの開始だ。犯罪者のタイプによって「格闘タイプ」と「カーチェイスタイプ」の2種類が用意されている。5枚のカードの中から、攻撃や回復、防御などのカードを交互に出して、相手の体力か戦意をゼロにすれば、見事逮捕。使ったカードはランダムに補充されるけど、その時点のパラメータが高いほど威力の高いカードが出やすい。

犯罪者発見との報告が！熱い戦いの始まりだぁ!!

ランダムな効果を持つ必殺技カードもあるのだ。

一対一のカードバトル。自分の体力が半分以下になると怒りがバクハツして……!!

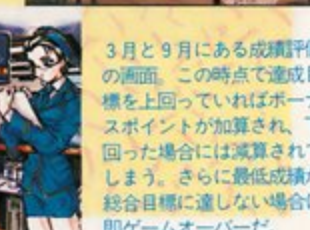
イエ〜イ！勝利!!

バトルに勝利して犯罪者を逮捕できれば、パラメーターがアップ。負けると逆にダウンしてしまうので注意しましょ。

やっぱり気になる成績評価

その時点の成績やパラメーターはメイン画面からいつでもチェックする事ができる。また半年に一度本社から監察官がやってきて成績が査定されるのだ。

これがパラメーター画面。パラメータは大別して、体力や気力など基本的な項目の能力パラメーター、バトルに関係する技術パラメーター、パトロールカーの性能、人気や検挙率などの成績パラメータがある。

3月と9月にある成績評価の画面。この時点で達成目標を上回っていればボーナスポイントが加算され、下回った場合には減算されてしまう。さらに最低成績が総合目標に達しない場合は即ゲームオーバーだ。

たまには課長と2人きりでお食事

契約時や週ごと加算される行動ポイントを消費することで、直接部下を指導したり、食事に誘ったりすることができる。好意や意欲などのパラメーターに変化が現れるぞ。食事イベントでは会話の内容選びも重要なポイントなのだ。

警官だっておシャレには気を使うんです！

着せ替えモードでは、なんと部下の3人の服を自由に着替えさせることができるのだ。かなりの数の服装が用意されていて、シャツやスカートはもちろん、下着の種類までも変えらちゃうのだ。パラメーターに直接の関係はないんだけどネ。

いつでも好きなときに着替えられる。ボンテージ風な格好なんかも……。

……君を伝えて……
【emu】

ついに発売日を1週間後に控えた、交換日記で女の子と愛を育むドキドキ交換日記シミュレーション「m～君を伝えて～」。今回は予習としてゲームの基本的な流れと、美麗グラフィックのデートシーンを大公開しちゃうぞ。オープニングテーマの歌詞も公開するので発売日までに覚えて唄っちゃおう。

完成度 100%

メーカーから一言

「m～君を伝えて～」では、今までの恋愛シミュレーションでは味わえなかったマルチパラレルストーリーが展開されます。実は武蔵野さんは○○だったり、羽田さんは○○○だったり……。いろいろな角度から交換日記をしてみてください。
（企画・曲木一博）

●ダズ／ネクサスインターラクト●12月20日発売●5,800円
●シミュレーション●全年齢推奨

ゲームの流れ&美麗グラフィックを大公開するぞ！

あの娘も僕もドキドキの交換日記！

交換日記、それは携帯電話やポケベルといった、デジタルなものでは伝わらない深い気持ちを伝える手段。このゲームは、彼女との交換日記で恋を育むことが目的だ。ゲーム中、彼女からは月曜日と木曜日に日記が届く。彼女は色々なことを書いてくるので、君は返事を書くことになる。返事は4択で応える形式になっているので、自分の気持ちに合った（または近い）返事を書こう。また日記を渡すときにプレゼントを渡したり、デートの約束もできるのだ。

デートをしたあとの交換日記には、デートの感想が書いてある。そしてデートのときのグラフィックも後ろに微かに……。

日記を渡すときにはデートの約束も一緒にしてしまおう。彼女と行くところは君が決めるのだ。でも彼女との恋を育んでいなければ断られることもあるかもしれないぞ。

あの娘にプレゼント？ それとも自分を磨く？ まずはアルバイトだ!!

彼女にプレゼントを渡せることは前述した通り。プレゼントは買い物で入手できるが、自分を磨くためのアイテムも購入できる。しかし、最初は所持金が3,000円しかないので、高価なプレゼントをするには、アルバイトでお金を稼ぐしかない。アルバイトは全部で5種類。平日は放課後の3時間しか働けない。ただし、時給が高い警備員と道路工事は土日限定。体力の減りも激しくなるぞ。

体力の減りを考えないと病気になるぞ。

プレゼント？

君からのプレゼントは何でも喜んでくれる。彼女の欲しい物なら更に進展するかもね。

買い物

購入できる品物は全15種類。ちなみに写真の鏡は自分の容姿を上げることができるぞ。

自分のため？

鏡の他に参考書などもあるぞ。

アルバイトの種類

アルバイト	時給
レンタルビデオ	時給600円
喫茶店	時給700円
ファーストフード	時給800円
警備員	時給1,000円
道路工事	時給1,200円

今日はあの娘と楽しいデート

日記を渡すときに誘ってOKをもらえると、相手の女の子とデートすることができる。デートできる場所は全部で５ヵ所。５ヵ所とも雰囲気がよく、まさにうってつけの場所だ。デート中の会話は、返事を選択することによって行われる。返事しだいでは美しいグラフィックを見ることが可能。しかも女の子がしゃべってくれるぞ。

１枚絵の美麗なグラフィックは、デート場所によってそれぞれ用意されている。君の交換日記の相手は３人もいるのだから、繰り返しプレイすればたくさん見られるはずだ。女の子の声が出るので、デート気分を満喫できるぞ。

日記を渡すときにデートに誘おう。OKしてくれるかな。

イベント＆学校行事であの娘と仲よくなろう

イベントは３人いる女の子、それぞれ別々に違ったものが発生する。例えば後輩の神谷高美ちゃんに誘われて浅草のお祭に行ったり、幼なじみの武蔵野香ちゃんには料理の味見の実験台にさせられたり、先輩の羽田みゆきちゃんの演劇を見に行ったりする。また、主人公が通う学校の行事でもイベントは発生する。学校行事には遠足やマラソン大会などがある。球技大会では、交換日記をしている相手によって球技が変わるのがポイント。なんといっても最高の行事は修学旅行だ。これを機会に、あの娘のハートをつかまえよう。

修学旅行先であの娘と一緒にお買い物をする。あの娘の目的は、お約束の木刀なのかな？

羽田みゆきちゃんの球技大会の種目はバレーボール。昨日あんなに練習したのに、ボールを恐がっているね。

同人誌即売会でコスプレをしちゃう羽田みゆきちゃん。

紅葉のきれいな季節に、学校行事の遠足があるぞ。

部活動のテニスで活躍する、神谷高美ちゃんのイベントだ。

その笑顔はいいものを作れたのかな？

オープニングも必聴＆必見だぞ

オープニングテーマを歌うトイズ・プラネットのライブが、'97年１月15日に原宿ルイードで行われる。問い合わせは、アイドルワンダーランド（03-3403-0123）まで。また、ラジオ「アニメEXPRESS」で12月22日から３週連続でドラマが放送される。ドラマCDの発売も決定したぞ。

オープニングテーマ
そんな君が大好きだから

作詞：Toy's Planet
作曲：Toy's Planet
編曲：オガタマサシ（O-GATA）
歌：MONO

ねぇ、恋をしているの
君のせいだよ
午後の公園通り
君のつないだ手握り返した
不安そうな君を見てたよ
君を見てたよ

バラードだった君の歌も
ポップビートに変えてあげる
自信なさそうな君の心にスタッカート
スタッカート効かせて
涙もろくて不器用だけど
そんな君が大好きだから
ロングトーンの昔話にスタッカート
スタッカート
効かせてごらん

日産が誇る往年の名車たちを俺の手でドライブする

完成度 100%

メーカーから一言

ハコスカ、ケンメリから最新のスカイラインまで、名車のオーナー気分でプレイしてくださいね。もちろん、アツいレースバトルも楽しめます。初回限定版にはプレミアムキーホルダーもついています。お忘れなく！（EAV広報・なおこ）

●エレクトロニック・アーツ・ビクター●12月20日発売●6,200円
●ドライブ●2人対戦プレイあり●全年齢推奨

NISSAN PRESENTS OVER DRIVIN' GT-R

オーバードライビンGTR

ゲームモードも豊富。いろんな楽しみ方ができる。

3DOのドライビングシミュレータゲームとして登場した「オーバードライビン」が、日産自動車の全面協力により、日産の名車をそろえてサターンに移植された。あのハコスカやケンメリ、240Zなどの一昔前の名車から、R32、R33GTRなどの人気車を含め全8台を収録。もちろんエンジン音は実車からサンプリングされ、車種によって全く別のサウンドを奏でてくれる。さらにエンジン特性やシャーシ特性なども、すべて実車のデータに基づいて作成されているという。当然、インパネも完全に再現され、その操作もクラクションやサイドブレーキまで行えるというマニアックぶり。ゲームモードも1P用のモードに加え、2P対戦も可能になっているなど、至れり尽くせりな仕様となっている。日産ファンは絶対に〝買い〟の1本だ。

インパネ周りを実車に忠実に再現しているのが本作の何よりの特徴。メーターもちゃんと動くようになっている。

こだわりその1 リプレイだって自由自在！

いつでもどこでも、好きなタイミングで自在にリプレイを楽しめてしまうのも、本作のこだわりの1つ。視点切り替えはもちろん、スロー再生や早送りなどビデオのような感覚で操作でき、視点切り替えなどもサポート。何より、走っている途中からでもリプレイできるのはうれしいところだ。

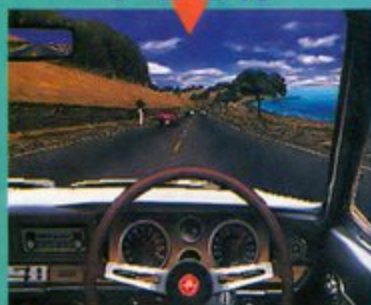
自分の走りを客観的に見ることのできるリプレイ。クラッシュ後に見るのも面白い。

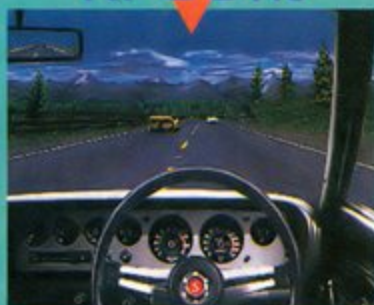
こだわりその2 豊富なデータは必見!!

単なるレースゲームとはひと味違うのが、このデータベースの存在。収録されているのはもちろん日産の名車8台で、ナレーションを担当するのは「カーグラフィックTV」でおなじみの古谷徹氏。各車のメカニズムや性能はもちろん、歴史や特性などを、モロに「カーグラ」調で語ってくれるのだ。

このデータベースだけでもファンには価値があると言っても過言ではない。マジで。

これがゲームに登場する全8車種!!

スカイラインGTR PGC10

"ハコスカ"の愛称で親しまれる初代スカイラインGT-Rがコレだ。レーシングエンジンのディチューン版、S20型ユニットを心臓部に持ち、4ドアセダンながら最高速は実に200km/h、0～400mは16.1秒をマークする。何しろエンジン音が良く、4000回転からのサウンドは絶品。

スカイラインGTR KPGC110

スタイリングも一新し、GT-Rの第2世代として生まれたこのクルマは、"ケンメリ"の愛称で親しまれた。PCG10と比べてホイールベースが伸び、車重も45kgも重いため、運動性能はやや劣ってしまうが、トータル的には同等の戦闘力を持つ。低回転時の太いサウンドが魅力。

スカイラインGTR R32

16年の空白を経て復活したR32型GTR。Gr.Aを想定して開発されたクルマだけあり、一言で言えばテクノロジー満載のハイパフォーマンスカーだ。加速、最高速、コーナリング性能共に申し分なく、アテーサETSにより、例えスライドしても非常にコントローラブルだ。

スカイラインGTR R33

R32のマイナーチェンジ版。ボディ形状、内装、アテーサETS、そしてコンピュータが変更された以外は、R32と同等と思って良い。中でもコンピュータの変更は大きく、パワーユニットは同じRB26DETTだが、別モノかと思わせるくらいにパフォーマンスアップしている。

シルビア S14

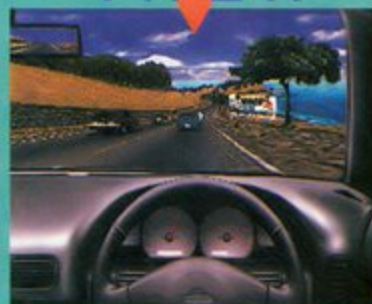
今でも根強い人気を誇るFR車の1つ。ボディ形状が大きく車重もやや重いため、アグレッシブなドライビングには少々不安が残るものの、電動スーパーHICASなどのおかげで、FRながらコーナーリングは非常に安定している。まさにスポーティークーペの代表格だろう。

フェアレディ 240ZG

いわゆる"丸目"のZ。長いノーズが印象的で、当時としても非常に高い空力特性を誇り、150ps、21.0kg/mのユニットながら最高速は210km/hをマークする。トルクフルなため加速も良く、最高速の伸びも良い。そのうえアンダーステアもさほど強くなく、非常に乗り易い車だ。

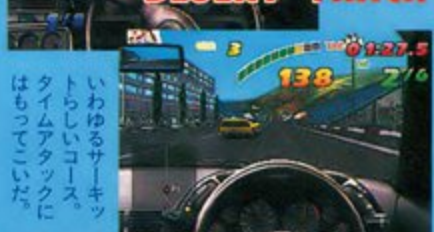
フェアレディ Z32

R32GTRと同時期にリリースされたのがこのZ32だ。流線型のボディはそのままに、280ps、36.0kg/mのVG30DETTをチョイスされた新生Zは、まさに驚くほどパワフルに甦った。特に、ターボパワーが真価を発揮する4000回転以上の加速は、Z32ならではのものだろう。

180SX TYPE X

5ナンバーのFRスポーツ車として人気を誇るこのクルマは、マイナーチェンジを繰り返しつつも既にデビュー7年を迎えている。低回転時のトルクの細さが気になるが、ターボが回り始める3500回転以上では実に心地よくドライブでき、FRならではの軽快な走りを楽しめる。

コースは全6種+α!?

気になるコースだが、最初からセレクトできるのはループサーキットになっているもの、そうでないもの含めて全6種類。それぞれ特徴があり、山岳地帯、湾岸、市街地、砂漠などとバリエーションも豊富。対戦バトルなどで燃えるのもいいが、景色を楽しみながら気持ちよくドライブを満喫できるのも、このソフトならではのポイントだ。

さらに、隠しコースも存在するらしい。どのように出すかはまだ明らかにできないが、オリジナル版(3DO、PS版)にも存在するのでイロイロと試してみるのもいいだろう。

砂漠に設けられた単純なオーバルコース。全開で疾走できるのがイイ。

いわゆるサーキットらしいコース。タイムアタックにはもってこいだ。

一般道を周回するコース。レース用のサーキットではないのがミソだ。

市街地を突っ切って目的地点まで走る。ストレートが多い超高速コースだ。

湾岸、リゾート地をイメージしたコース。高速~中速コーナーがメイン。

森林から山岳地帯を走るコース。アップダウンが多く、道幅も狭い。

さらに美しくなったスワティが再び降臨っ!!

きゃんきゃんバニー プルミエール2

完成度 100%

メーカーから一言

このページにも書いてあるように、12月22日スワティ＆サワディが秋葉原に出現します。ソフトの中に入っているアンケートハガキを持ってきてくれた人には粗品？としてオリジナルの手帳をあげまーす。ただし先着2,000名までなのでお早めにー!!　（営業・高橋）

●キッド●12月20日発売●7,500円●恋愛アドベンチャー
●18歳以上推奨●1人プレイのみ●2枚組み

出会いを恋愛色に染め上げよう!

10日間の間に、出会った女の子を幸せにするのが目的の恋愛アドベンチャー「きゃんきゃんバニー・プルミエール2」。6人の女の子とお近づきになれても、そこから先はプレイヤーの努力しだい。女の子とのおつき合いは、マメに通ったり、約束を守ることももちろん大事だけれど、時には男らしくキッパリした態度で接するのも重要かも。親しくなるにしたがって、移動できる場所が増えたり、新しいイベントが見られる。

オマケの『日めくりカレンダーCD』では、スワティ＆サワディによる日替わりの楽しい会話が楽しめる。

舞台となる街はこんな感じ。女の子のいそうな場所はどこだろう。

女心と選択肢の微妙な関係

バーガーショップ「ピア・キャロット」の店長代理。アルバイトの時間に遅刻するなんてもってのほかだ。どうやら、仕事のこなし方の選択肢に鍵があるようだけれど……。

桜庭ひかると同じ予備校に通っている女の子。ちゃらちゃらしているようだけど、根はマジメでしっかりした男の子がタイプらしい。ここではどの選択肢を選ぶのがいい？

女の子たちを幸せにするのだ!

篠原 友恵

日奈緒ちゃんは、画家の娘で孤独な毎日を送っていた。絵のモデルになれたら、毎日お屋敷に通おう。OLの友恵さんは、しつこい男から逃げたがっている。女の子の悩みを取り除いてあげれば、彼女たちのラブラブハートは君のモノだ。

発売日にはイベントも開催!!

広告やE3のイベントで人気のあのスワティのコスプレギャルが、発売日のイベントにサワディと一緒に現れる。12月22日(雨天翌日)に、秋葉原の歩行者天国周辺を練り歩く予定だ。駅前でもコンパニオンのお姉さんが、チラシなど配布する予定。また前作の「きゃんきゃんバニー・プルミエール」に感謝価格のサンキュー版が登場。3,900円で12月13日に発売される。

ビデオやポスターでも人気のスワティは、今回ゲームでも大活躍。また女神見習いのサワディも気になるところ。ストーリーも大充実の「きゃんバニ・プルミ2」は、年末の要チェックソフトだ。

再び主人公の前に現れたスワティ。こんな感じのスクロール画面や、クライマックスではアニメシーンもある。

NIGHTRUTH
～Explanation of the paranormal～"Maria"

待望の学園オカルトミステリー第２弾!!

完成度 100%

メーカーから一言

このソフトの題材になっている"切り裂きジャック"は舞台がイギリスだったため、美術設定用の資料探しが大変！　100年前のロンドンの下町の写真なんて、ありそうでないんですねぇ。何と英国大使館にまで電話して……苦労したようですよ。　（広報担当　R）

●ソネット・コンピュータエンターテイメント●アドベンチャー
●12月20日発売予定●5,800円●全年齢推奨

謎に包まれた3つのストーリー。その結末は…!?

前作より約４カ月。次々と起こるミステリーや超常現象をテーマとしたアドベンチャーゲーム「ナイトゥルース」の第２弾が発売される。

今回の主人公は、前作の主人公十六夜慎哉の幼なじみ、水凪舞璃亜。もちろん前作で活躍したキャラクター達も登場して、物語を盛り上げてくれる。今回は、すべてのストーリーが舞璃亜の視点で描かれ、そして舞璃亜自身への秘密へとも迫っていくこととなるのだ。

ここでは用意された３本のストーリーをダイジェスト的にお伝えしよう。前作より格段にクオリティアップしたグラフィックや、さらに練り混まれたストーリー、豪華声優陣の起用で贈るナイトゥルース。キミも隠された謎に迫ってみてくれ。

水凪舞璃亜

今回の主人公となる彼女。その身体に数々の謎を秘める。（声：宮村優子）

Guest Caracters

ニナ

イギリスに住む舞璃亜の従姉妹。祖母と一緒に暮らす。明るい性格の美人だが、黙って家を空けるなど不審な行動を取る。（声：冬馬由美）

メアリー

メアリーセレスト号で舞璃亜達と出会う少女。状況のわからない舞璃亜達に親切に接してくれる。船員達のアイドル的存在。（声：林原めぐみ）

FILE-04 「M」 ～切り裂きジャック～

ロンドンの闇にうごめく影の正体とは!?

祖母とニナの待つロンドンへと向かった舞璃亜は機上で不思議な夢を見る。少女を惨殺したコート姿の男は、舞璃亜を見てニヤリと笑う。そしてロンドンに着いた舞璃亜が見たのは夢に現れたその男の姿だった!!

ロンドンで観光地巡りを楽しむ５人だが……。

舞璃亜が見た夢に現れた不気味ないでたちの男。この男には舞璃亜の姿が見える!!

車窓から舞璃亜が見かけたのは夢で見た男の姿。これが意味することは!?

現実!?

温かく舞璃亜を出迎えたニナだったが、夜になるとその姿をロンドンの街へと消すのであった。一体彼女は……。

FILE-05 「消失」～メアリーセレスト号～

時間を越えた先に待つ歴史の罠とは!?

学校の行事で豪華客船の旅を楽しむ５人。しかし嵐に巻き込まれた挙げ句、タイムスリップで過去に飛ばされてしまう。その先のメアリーセレスト号で起こる事件とは!?

時間を越えた舞璃亜達は親切なメアリーセレスト号のクルーに救われるのだが……。

乗員自らが呪われた船というメアリーセレスト号で起こる事件の数々!!

嵐の中船から振り落とされるニナ。必至に手を延ばす舞璃亜の救助は間に合うのか!?

FILE-06 「聖母」～聖母マリアの顕現～

夢で告げられた舞璃亜へのメッセージ

その夜舞璃亜は不思議な夢を見ていた。空間に漂う舞璃亜に不思議な声が語りかける。次の日学校では礼拝堂のマリア像が流した涙が話題となっていた。２つを結ぶ線とは!?

舞璃亜が見た夢。それは子供の頃の思い出と、不思議な声からのメッセージだった。

血の涙の意味は!?

マリア像が流した涙の謎を追う５人だが、礼拝堂では次なる事件が起きていた!!

Fire Prowrestling S 6MEN SCRAMBLE

ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE

メーカーから一言

ようこそ我がファイプロ道場へ。私の名はミスターT、通称『コング』だ。ここでは強くなるためのポイントを紹介していくからな。気を引締めて学んでいくように。さて、さっそく操作を始めようと思うが、その前に今一度操作説明を読んでおけよ。何事も…つづく。

●ヒューマン●12月27日発売予定●5,800円
●プロレスゲーム●マルチターミナル6対応

すべてのプロレスゲームに"喝"!!

ついに発売まで1週間と迫ったサターン版ファイプロ。今回も、その続報を詳細にお伝えしよう。

特に注目してほしいのが、このページで紹介しているゲームモードの数々。10種類にも及ぶ多彩なモードは、今までに多機種版で好評を得たモードのパワーアップ版に加えて、新搭載のデスマッチなどが用意されている。まさに、ファイプロシリーズの集大成的な内容といっても過言ではないだろう。

さらに次のページでは、プロレスファンならば、思わずニヤリとさせられてしまうこと間違いなしの、こだわりの数々を紹介。

これだけ充実した内容のファイプロ。ファンなら買い or DIEだ!

ファイプロってこんなゲーム

魂の格闘技「プロレス」を、リアルに再現したゲーム。登場するレスラーや格闘家たちは、総勢130人以上。同時に最大6人までの参加が可能だ。システムは単純明快。選手同士が組み合った時に、タイミング良くボタンを押すことで、多彩な技が繰り出せるのだ。

熱い戦いを約束する10のゲームモード!!

ビクトリーロード

試合が進んでいくと、こんなグラフィックが。

コンピュータ相手の勝ち抜きモード。各団体が保持しているチャンピオンベルトを、プレイヤーの選択したレスラーが奪取していき、すべてを統一するというストーリーだ。用意されたベルトは、ヘビー級、Jrヘビー級のシングル/タッグと、6人タッグの5つ。試合に勝つためには、各団体に設けられたルールに従い、完全決着(フォール、ギブアップ、KOのいずれか)でなければならない。キミは、全団体を制覇し、HWA認定のチャンピオンベルトを手にすることができるか!?

団体制覇画面。勝ち進むと隠しレスラーが……!!

バトルロイヤル

最大6人のレスラーが、入り乱れて戦う。最後まで生き残ったレスラーが勝者だ。通常の試合ルールと同じ「ノーマル」の他にも、負けたレスラーが退場しない「エンドレス」と、場外に落ちることで負けとなる「オーバー・ザ・ロープ」が用意されている。

最大6人のレスラーが入り乱れての大乱戦を!

エリミネーションマッチ

1チーム5人まで選択し、チームで勝敗を競う。勝ったレスラーが次の試合も続けて戦う「団体勝ち抜き戦」、先鋒から大将までの5人が1対1で戦う「総当たり戦」、対戦順がランダムに決定される「綱引きマッチ」が用意されている。

デスマッチ

金網に囲まれた特設リングで行われるシングルマッチ。ワンナイト・マッチと、ワンナイト・トーナメントが行える。流血を伴う「有刺鉄線・電流爆破装置」と、設定された時間になると爆発し、両者KOとなる「時限爆弾」が用意されている。

ワンナイトマッチ

1試合のみのプレマッチ。対戦形式、試合方式などを自由に選択して、楽しめる。ひいきのレスラーを使って友達と対戦するも良し、プロモーターになったつもりで、現実では実現不可能な、ドリームカードをマッチメイクするも良し、だ。

オープンリーグ

コンピュータを含む4~32チームによって行われる、総当たり戦。フォール/ギブアップ/KOによる勝ちは5点、反則/リングアウト勝ちは4点、引き分けは2点。あらゆる負けは0点となり、ポイントの高いチームが優勝となる。

レスラーエディット

ニューフェイスなレスラーも、ほらこのとおり!

自分だけのオリジナルレスラーを作成する。名前や所属団体、移動速度などの基本項目はもちろん、レスラーのグラフィックや持ち技、コンピューターのロジックなど、50を超える項目の設定が可能だ。作成したレスラーは、本体やパワーメモリーにセーブできる。

ワンナイトトーナメント

大会名を自由にネーミングすることもできるのだ。

コンピュータを含む4~16チームによる、勝ち抜きのトーナメント戦。優勝者にはトロフィーが送られる。ワンナイトということなので、試合中に受けたダメージが次の試合に影響する。いかにダメージを負わないように勝ち抜くかが、優勝へのポイントとなる。

グルーサムファイティング

オクタゴン(8角形)リングで行われるシングルマッチ。ワンナイト・マッチと、ワンナイト・トーナメントができる。クリティカル、気力・体力ゼロ時によるKOと、ギブアップのみが認められる完全決着ルールが採用されている。

リネーム

プレイヤーが、最初から登録されている団体名、レスラーの名前などを自由に変更できるモード。変更したデーターはバックアップに保存され、全モードで使用できる。モデルとなった団体やレスラーの、本当の名前を入力して楽しもう。

プロレスファン泣かせのこだわりの数々!

リアルな闘いを演出する「呼吸システム」

実際の試合でも見られるように、一方的に攻め込むと、呼吸を乱してしまうのを再現したシステムがこれだ。息があがってしまうとコントロール不能となるので、定期的にYボタンを押して回復させよう。レスラーごとに呼吸法のうまさも設定されている。

通常時
試合開始時はこの状態。疲労は少ないので相手のレスラーに技をガンガン仕掛けていっても大丈夫だ。常にこの状態をキープしておきたいもの。

技を仕掛けていくことで徐々に息が乱れてくる。操るレスラーが行動不能になる前にYボタンを押して呼吸を整えるのだ。

疲労時
一方的に攻め続けて息が乱れてくると、このポーズとなる。こうなってしまうとコントロール不能となってしまうので、素早く回復するべし。

Yボタンで呼吸を整えろ!!

1人のレスラーに6つのコスチュームを用意!

今までのファイプロでもコスチュームの色を選ぶことができたが、サターン版では、6つのボタンそれぞれに、コスチュームが用意されているのだ。また、レスラーによっては色だけに留まらず、フェイスペイントなどの、別グラフィックも用意されているぞ。

レスラーの特徴を表すアピールを見よ!

現代レスラーには欠かすことのできない、アピール(パフォーマンス)も、1キャラに付き2種類(L/Rボタン)が用意されているぞ。フィニッシュに繋がる大技を決める直前や、試合が決まった後などにバシッとキメて、レスラー気分を存分に味わおう。

まだまだ他にもこんなこだわりが!

今回紹介したこと以外にも、まだまだたくさんのこだわりでいっぱいのファイプロ。残念ながら、誌面の都合でお見せできるのはここまでとなりました。後のこだわりは、あなた自身が見つけ出してください。それではここ、サタマガ特設リングよりお別れします。

多彩なコンフィグレーション

試合前のコンフィグレーションでは、対戦形式や試合時間、リングの図柄、レフェリーのほか、ゲームスピードなどが選べるのだ。

3プラトン攻撃も!!

3人合体攻撃の太鼓の乱れ打ちで維新の嵐を吹き荒らせ!

迫力の入場シーン

入場テーマ曲もどこかで聴いたあの曲に似ているかも!?

ちょっぴりマニアックな選手も登場

登場するレスラーの中には、一部で人気の味わい深いレスラーの姿も見て取れる。だが、その姿や行動とは裏腹に、キチンと実力者も備えているぞ。実力+思い入れで戦うべし!

新生IW ボヘミアン犬磁	WWCプロレス シルバー・ガスト	新生IW パイオニア豪	THREE-A シスコス	新生IW 裂光	ゆきぐにプロレス 怒乱・音羽
ピザ屋のバイトもするカルトレスラー。2mの巨体から繰り出す技の破壊力はまさにバズーカ並み。	父親もレスラーというサラブレッド。しかし現在のキャラクターは怪しい動きの性転換レスラー。	馬鹿と呼ばれるほどプロレス好き。「ショアッ!」の掛け声も頼もしいが、蠍固めはできるのか?	一部では超帝スーパーカイザーの偽者などと呼ばれているが、実は技巧派のメキシカンレスラー。	過激な発言をする素顔と、マスクマンを絶妙に使い分ける突貫レスラー。やはり爬虫類好きなのか?	カニのマスクやパフォーマンスでコテコテの笑いを取る人気者。若いながらも実力を秘めている。

完成度 100%

メーカーから一言

見た目は「濃い～ぃ」ゲームだけど、中身も負けずに「濃い～ぃ」ゲームなので「最近同じようなゲームばかり……」とお嘆きの貴兄は、ぜひ購入して遊んでみてください。怪しげな世界観と斬新なゲームシステムは、きっとあなたをトリコにします。（開発部・C）

●吉本興業●12月13日発売●5,800円●シミュレーションRPG
●1人プレイのみ●全年齢推奨

いらっしゃ～い。窓辺のベンジャミン「ファンキーファンタジー」で～す。イニシャルはアレと同じ「FF」ですが、こちらは吉本興業が生んだギャグとパロディ満載のゲームなのです。

パロディ満載!! 吉本印のシミュレーションRPG

はい、オッケーい! 吉本興業がプロデュースした初のゲーム「ファンキーファンタジー」の登場です! ゲームの内容は、実に本格的なシミュレーションRPGで、独自のカードシステムを導入して戦略性の強いものになってます! でも、ストーリーは有名アニメ・ゲームのパロディなど、ギャグがたくさん! もちろんナイナイやOPDなど吉本興業のタレントも多数出演。真剣なゲームシステムをまるで理解できていない彼らのギャグに期待してくださーい!

シミュレーションは本格的!!

◀ゲームは遊びごたえのあるシミュレーションRPG。

カードで戦いを有利に!!

▶戦闘中や移動時に使うカードによって展開の有利・不利が決定。

▲登場人物はモンスターと合体したり、操縦することで戦いに参加。MPに応じて強い魔物を召還できる。

吉本のゆかいな芸人たちが大集合

◀ナイナイ岡村さんが演じているのは、サル……ではなく、ゴリラでもなく、さすらいの格闘家。

◀青い流星「シェア・アブナズル」……？ んー？ コロニー落とし～!? N～!? そのまんまやんか～!!

▶「いいとも」のレギュラーになっても、こんな格好でがんばる矢部。

▶サービスサービスぅって、どんなサービスしてくれるんだ？ あんな事とかこんな事とかかぁ？

▶ロンブーのワイルドっぽい方も出演。どんな役かな？

◀ロンブーのかわいいっぽい方も出演。どんな役かな？

フェイクダウン

大友克洋氏をはじめ、アニメ界の敏腕スタッフにより鋭意制作中のアドベンチャーゲーム。'97年期待の一作だ。

メーカーから一言

「フェイクダウン」の主人公君には名前がありません。でも彼、ムチャクチャ強いんですよ。空手やボクシング、ムエタイ、テコンドーといった打撃系格闘技をベースにしながらカポエラやルチャリブレまで披露してくれます。彼って何者？　（開発一課　小林亨久）

●システムサコム●1997年春発売予定●価格未定
●アクションアドベンチャー●全年齢推奨

『AKIRA』『MEMORIES』の大友克洋が描く近未来の姿とは？

まずはこれらのビジュアルをとくと眺めてほしい。今やアニメ、コミック界の第一人者というべき大友克洋氏の描く、新たな近未来の姿がこの写真の中にある。

タイトルが示す「フェイク」とは「偽物、まがいもの」を意味する。人の姿をした異形の敵「フェイカー」との戦いが、この近未来で繰り広げられることになる。

ゲーム中のアングルも実に様々。

ゲームの基本的なスタイルは、3D視点によるアクションADVゲーム。

主人公に課せられた使命は「フェイカー」と戦い、打ち滅ぼすこと。敵とのバトルシーンでは、対戦格闘ゲームの要素を盛り込んでいくという。

主人公

主人公は「フェイカー」に対抗するため、培養液の中で作り上げられた少年。プレイヤーの分身だ。

WORLD

かつての惨劇の傷いえぬ混濁した近未来

西暦2020年、人類はある画期的な人工ウイルスを開発する。だが、このウイルスは同時にDNA（遺伝子情報）を破壊し、人間を化け者に変えてしまう副作用を持ちあわせていた……。

この「フェイクダウンウイルス」が地上に蔓延すると、「フェイカー」と呼ばれる化け者が地球上のあらゆる生物を殺戮し、自らを進化させるためにDNAを摂取し始めた。人類はフェイカーに対抗する手段として、ウイルスに感染した少女「キラ」とフェイカー達を戦わせ彼らを滅ぼす。

最後に残ったキラはロケットで月へと追放。だが、核爆弾を積んだロケットが月面で大爆発を起こし、ウイルスを含んだ大量の隕石が地球に降り注ぐ。現在の文明を破壊すると同時に、再び地上はウイルスに侵されてしまう。そして30数年の時が過ぎさった……。

ジュースの自販機にタバコの灰皿、過去の文明の遺物を感じるシチュエーションだ。

シェルター内部の弾薬庫と思われる。ここにはフェイカーと戦うための武器が用意されているのだろうか。

サビ臭そうな通路。場末の雰囲気が漂う。

人類の天下だった地上も、今ではフェイカー達の楽園。わずかに残った建物の残骸だけが、かつての文明の跡を残すのみ……。

ENEMY

遺伝子操作により生まれた新人類フェザー

フェイクダウンウイルスが原因で「フェイカー」となった者達は、人類に限らず、地球上のあらゆる生物を殺戮していった。フェイカー達は、倒した相手からDNAを採取し、自らの遺伝子と組み合わせて進化を続け、いずれは、あらゆる能力と個々の進化に見合った形態を有するまでいたるのである。文明崩壊後生き残った数少ない人類は、やがて身を隠すように地下シェルターへと追われていった……。

時が流れ、何者かによって培養液の中で作られた主人公の少年は、フェイカーを滅ぼすことだけを教えられ、2カ月で7歳の子供の大きさにまで成長する。

主人公がフェイカーとの戦いに生き残るためには、倒した敵からDNAを採取し、自ら進化を重ね、優れた能力を手に入れていくしかない。そう、彼もまたウイルスに感染しているフェイカーの1人なのである。

果たして人類にとって明日は存在するのか？　主人公の孤独な戦いは始まったばかりなのである。

敵との戦闘。画面右上に表示されているのは体力ゲージか？

パンチや蹴りなど数々の技で応戦する。

フェイカーの進化のなれの果て。もはや人間だったとはいい難い。

プラドルDISC データ編
レースクイーンF 完成記念!!

木下優×鈴木裕に続く異色（?）対談の第2弾。今回は12月に「プラドルDISC　レースクイーン編」（12月にF編、1月にG編）が発売されるということで、ソフトに登場する人気レースクイーンのお2人と、今一番ホットなレースゲーム「セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ」の開発ディレクター佐々木氏に互いの作品をお試しいただいた。そんな夢の対談、ホスト役はゲーム業界最速の男、政綱大介だ。

セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ　ディレクター

佐々木建仁×

ワクワク
対談

レースクイーン
後藤知恵・片石貴子

ささきけんじ

大人気アーケードゲーム「セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ」ディレクター。自らサーキットを走るという実力派クリエイターで、対談にはヤル気満々で出席。

ごとうちえ

GT「KURE」レースクイーンの後藤知恵ちゃん。神奈川県出身の23歳で、スリーサイズはB83W60H80。趣味はダンスとドライブ、特技は新体操という活発な女の子。

かたいしたかこ

ジャックスレースクイーンの貴子ちゃんは、東京都出身の22歳。スリーサイズはB85W57H85。ショッピングが趣味で特技はお菓子作りと家庭的。笑顔が素敵な女性だ。

次のタイトルにはレースクイーンとして登場してもらおうかな(佐々木)

政綱　レースクイーンを間近に見るっていうのは、あまりないでしょう？
佐々木　やっぱりドキドキしちゃいますよね。"慣れてないもんで"なんて(笑)。
政綱　２人のゲーム開発者に対する印象は。
後藤　ゲームを作っている人って、もっと暗いイメージがあって、年齢も高いかなって思ってたから、すごく若くて驚きました。
片石　結構意外。ゲームとか作ってなさそうだし。すごい真面目そうな人かと思った。
佐々木　真面目じゃないですか／(笑)。
政綱　片石さんはゲームに夢中でしたね。
片石　そうなんですよ。いつも、ハマるともう夢中になっちゃうんですよね。
佐々木　運転免許は持ってるの？
片石　持ってますよ。クルマもたまに乗るんだけど下手なんです。ぶつけちゃう(笑)。
後藤　私は、これから取るつもりなんです。
佐々木　自分のクルマはほしくない？
片石　ほしい／　やっぱりベンツがいいな。
佐々木　それでベンツを選んでたんだ。やっぱり女の子にはベンツが人気なのかな。
後藤　私は、見た目で選んだりする。「この色、カワイイからこれにしよ」って(笑)。
政綱　２人の走りっぷりはどうでしたか？
佐々木　飲み込みが早いですよね。女性の人だと何回やってもダメっだっていう人が多いんですけど、コツを教えてあげたらすぐに上達したんで驚いた。やっぱり職業柄、クルマには強いのかなぁ？
片石　もともとクルマが好きだったし。でも、私もよく友達とゲームセンターに行って対戦すると、必ずビリなの(笑)。
佐々木　２、３回目で第２戦まで行ってたから、ちょっと練習すれば上手くなるよ。
後藤　うん。すごく速かった。
政綱　ところで佐々木さん、「プラドルDISC」のほうはどんな感想ですか？
佐々木　こういうのって普通のゲームと違うじゃないですか。本ともビデオとも違う、新しい媒体ですよね。こんな新しい試みのものって、すごくいいなって思うんですよ。
片石&後藤　ぜひ見てくださいね♥

本当にハマってしまう貴子ちゃんと応援する知恵ちゃん。がんばれ！

写真では終始クールに決めている佐々木ディレクターですが、対談中はあんな素顔やこんな発言も……。ともあれ、本当にわきあいあいで、「とっても楽しかった♥」(片石&後藤)とも。デキるゲームクリエイターはカッコいいし、もてることを証明したわけです。ついで左で写ってるのは、今回の進行役政綱大介。ゲームが抜群に巧ければ、やっぱりおトクだということですね。　(編集部・談)

プラドルDISC データ編　レースクイーンF

SADASOFT／12月27日発売／3,800円／データベース／全年齢推奨

人気の「プラドルDISC」もいよいよ第５弾。師走も押し迫った12月の27日、レースクィーン編としてまず発売されるのが、この「レースクイーンF」。"F"とはフォーミュラの頭文字を取ったもので、文字どおり、フォーミュラニッポンをはじめフォーミュラカテゴリーレースのレースクイーン編というわけ。ちなみに冒頭でも触れたように、今回対談した後藤知恵ちゃん、片石貴子ちゃんが出ているのは、来年１月発売予定の「レースクイーンG」なのでお間違えなく。

さて、この「レースクイーンF」も、いわゆるデジタル写真集。様々なチームのレースクイーンが総登場している他、動画でレースクイーンを楽しめるお楽しみビデオあり、レースクイーンのことなら何でもわかっちゃうというデータ集もあり、あとは秘密のオマケモードなどもありと内容盛りだくさん。あとは買ってのお楽しみだ！

数百点にも及ぶライブラリー。写真はズームアップも可能だ。

静止画だけでなく、ビデオ画像でもレースクイーンを堪能できる。たまりませんな。

ファンは涙モノのデータがギッシリ／　これだけでも価値ある。

SEGA SATURN SOFT COMPLETE GUIDE

発売後のセガサターンソフトを徹底ガイド!!

今回は、先月発売の話題作をまとめて紹介！ 作品をじっくり楽しむために役立ててほしい。

電脳戦機バーチャロン

●セガ●発売中●5,800円●戦闘アクション●1～2人プレイ●ツインスティック対応

O.M.G（オペレーションムーンゲート）発動から2週間目の真実！

サターン版バーチャロン発売から2週間が経った現在、ゲームをクリアできた人はどれほどいるだろうか!? 今回はまだゲームをクリアしていない人、また、ゲームをこれからプレイしようとしている人に、対CPUモードの攻略法を詳しくお届けするぞ。そのほか、未確認の裏技情報もある!!

最新情報が続々登場！

以前お届けしたヤガランデの使用方法についての情報も入手。対戦で使ってみる!?

テムジンE6型＆ライデンD型登場！

今回新たに存在が確認されたのがこの2体のバーチャロイドだ。この機体をプレイヤーが操作することができる。単に色違いの機体ではなくプロトタイプらしい性能を持っている。使い方は次号で。

テムジンE6型（MBV-04-E6）＆ライデンD型（HBV-05-D）とは!?

「操作デモなどでも登場する練習機のテムジンとライデンですが、性能的にはアーケード版がリリースされる1～2カ月前のバージョンの性能だったと思います。強いか弱いかと言われれば弱いんでしょうが、もしも使い慣れた人が操作をすれば、意外と具合が良かったりするかもしれませんね。ライデンは移動スピードは遅いですけど、レーザーの威力はずっと強いんですよ」

アドバタイズの際に登場する機体。ベースの機体よりも弱いらしいが!?

SPECIAL DATA 1 ヤガランデの使用法をキャッチ！

2号前に紹介した、ヤガランデの使用方法がついに判明した。方法は簡単（かどうかはプレイヤー次第だが）、アーケードモードをハードでクリアすればOKだ。時間やセット数はどのように設定してもかまわない。ゲームクリア後、キャラクターセレクト画面のライデンのさらに右側にヤガランデが加わっている。セーブされているのでいつでも使えるぞ。

ヤガランデ使用条件
アーケードモードの難易度ハードモードをクリアする

ハードモードのジグラットを倒せば次のゲームからライデンの右にヤガランデが追加されているぞ。

CHECK POINT プレイヤーキャラとしてのヤガランデとは？

ヤガランデを使ってみた第一印象は、とにかく重いということ。こと動きに関しては、バルーバスーバウにも劣っている。しかし、全方向に攻撃可能な3種の武装が動きの遅さをカバーしてくれるだろう。性能的には最強に位置する機体であることは間違いない。

L

機雷が3発のミサイルに分裂する。攻撃力は低めだが、ロックしていない相手にも有効。

L+R

8方向に短いレーザーを射出。縦方向のみ誘導性を持ち、威力はライデンのそれを凌ぐ。

R

ベルグドルのグレネード並みのスピードをもち、威力はその数倍を誇るバズーカ。

SPECIAL DATA 2 視点変更モードもあり

これも以前に紹介した視点切り替えの裏技。ゲーム中にパッドのX・Y・Zボタンを同時に押せば、ひとつずつ視点が変わっていく。拡大視点の他、テスト用の2種があるぞ。

1.通常視点

まずは従来の機体を背後から見た視点。他の3種類の視点を一巡するとこの視点に戻る。ゲームをするのにはやはりいちばんいいタイプだろう。

2.上空視点

まず最初は機体を中心に上空から眺めたもの。相手をロックオンできないので、まともには戦えない。ショットの軌道などをチェックするテスト視点だ。

3.横視点

2番目は機体を左側から見た視点。操作は従来のままなので実際にはプレイしづらい。これもあくまでテスト用なので、試しに見てみる程度だろう。

4.拡大視点

3番目に変わるのはアーケード版にあった機体の背後をアップで見たもの。ゲームの迫力が如実に伝わってくるが、かなり見にくい画面だということも確か。

電脳戦機 VIRTUAL ON CYBER TROOPERS 対CPU戦とランキングモードのすべて

ランキングモードでまず大事なのは命中率。これが100%に近いほど高いスコアを得られる。1発1発が影響する単発の牽制ショットの数を抑え、1発でもヒットすれば命中率が下がらないダッシュショットをメインに使っていくようにするのがいいようだ。クリア時間や相手からの被弾をなくすということも重要ではあるが、まずはムダ弾を抑えるということが高得点を取るための道であろう。

倒れている無敵状態の相手に弾が当たっても命中率は上がる。うまく利用しよう。

POINT 1 ランキングモードの評価と対象項目

命中率(SHOT ACCURACY)
ゲーム中、画面左下に表示されているショットの命中精度のチェック。高いほど高得点が獲得できる。

残り時間(REST TIME)
制限時間90秒でどれだけ速く相手を倒したかをチェックする。残り時間に比例して得点が加算されていく。

残り体力(PLAYER LIFE)
相手の攻撃をどれだけ被弾したかチェック。当然ながら被弾率が少ないほうが得点は高くなっていく。

敵の体力(ENEMY LIFE)
相手にダメージを与えたぶん加算される得点。相手を破壊した状態がいちばん高得点となる。

テクニカルボーナス
機体によってどのような戦い方をしたかによって入るボーナス。フィニッシュ攻撃が影響しているらしい。

SUCCESSIVE WINE
ストレート勝ちを続けた際にもらえるボーナスということだが、詳細は不明。2本勝ちを続けよう。

ジグラットクリアボーナス
「ALL ATTACK」にのみ存在する特殊ボーナス。ゲームをクリアした時点で入るスペシャル得点だ。

クリアーボーナス
ジグラットを倒すことができたときに入るボーナス。スコア的には最も高いという話だが……!?

POINT 2 ランキングモードのランク種類について

ランク	ALL ATTACK	ONE ATTACK
BEGINNER	0〜199.999	0〜49.999
STAFF SERGEANT	200.000〜799.999	50.000〜109.999
TECHNICAL SERGEANT	800.000〜1.999.999	110.000〜169.999
MASTER SERGEANT	2.000.000〜3.999.999	170.000〜214.999
CAPTAIN	4.000.000〜6.599.999	215.000〜254.999
COLONEL	6.600.000〜9.999.999	255.000〜284.999
GENERAL	10.000.000以上	285.000以上

ランクの種類はどちらのモードも同じ7種類。相手に2本先取されてしまった場合は算出されずゲームオーバーとなる。最高位の「GENERAL」を取るには「ALL ATTACK」ではクリアは必須、「ONE ATTACK」ではすべての要素が高くなければ難しい。

POINT 3 機体別テクニカルボーナスの秘密(一例)

ここに挙げたのは各機体でよく使う攻撃がテクニカルボーナスが入るかどうかの一例だ。ただし、これで決めたからといって確実に入るわけではなく、各ステージでの戦い方にも影響するので注意。

テムジンの技
ビームソード 10,000pts

バイパーIIの技
S.L.Cダイブ 10,000pts

ドルカスの技
メガスピンハンマー 10,000pts

ベルグドルの技
技によるテクニカルボーナスなし

バル-バス-バウの技
技によるテクニカルボーナスなし

アファームドの技
ビームトンファー 接近時のみ1,0000pts

フェイ-イェンの技
ハートビーム(ハイパー時) 10,000pts

ライデンの技
しゃがみレーザー 10,000pts

Dr.ワタリが明かす ジェネラルへの道!

答えてくれたのはおなじみのDr.ワタリことAM3研亙重郎氏。バーチャロン講座も混合から復活。そちらのほうもよろしく。

「ランキングモードの仕様はかなり複雑なものになってます。特にテクニカルボーナスはそれぞれの機体によって設定されてます。たとえばライデンなら、少ないHPから逆転勝利するともらえるといったような、若干恣意的な傾向も入ってますけど。どの攻撃でフィニッシュしたかという部分も重要なので覚えておいてください。この他にスコア計算でメインになるのは命中率と残り時間と残りの体力の3種類があります。機体によってこれらすべてで高いポイントを取るのは難しいので、それぞれを2つぐらいに絞り込んでいくというのがいいでしょうね。機体バランスのいいテムジンはすべてにおいて有利ですけど、ライデンだったら命中率と残り時間に、フェイ-イェンなら残りの体力と命中率に集中するといった形です。これらの項目を絶対に外さないようにして、あとは苦手としている項目をどれだけ克服するかということにかかってくるでしょう。何度も修行を続けてみれば、それぞれの機体がどういう部分を克服すべきかがわかってくると思います。

最高位の「GENERAL」はタイムアタックで「EX-S」を出せるような人が挑めば出せるという感じで少々高めに設定していますので、かなり難しいとは思いますが、ぜひ挑戦してみてください」

次のページからはサターン版対CPU編

オペレーションガイドだ!

前号に続いて機体別のCPU戦攻略編である。基本となるのはアーケードモードのノーマルの対応だが、ランキングモードにも応用できるのでぜひ活用してほしい。

アーケード、ランキング両対応の戦略編

対CPU戦の流れ

アーケードモードはゲームのストーリーに準じ、1〜5ステージまではバーチャロイドの適正シミュレーション、6〜9ステージがオペレーションムーンゲートと呼ばれる実戦ステージとなっている。ランキングモードでは、特別な区別はない。

Mission1〜5(適正シミュレーション)

バーチャルリアリティによる訓練。クリア後に適正データが出力。

Special Stage(シークレット)

ステージ5までのクリア時間により登場。

Area1〜4(オペレーションムーンゲート)

月面ベースを舞台とした実戦編。3機体と攻撃兵器が待ち受ける。

1st Mission

VR.TEMJIN テムジン

ほとんど攻撃もしてこず、動きも緩慢。まずは小手調べである。

ステージ１のテムジンは、終始何もしてこないといっていい。ロックオンしていればこちらの攻撃もほとんど当たるし、戦って負けることはないだろう。しかし、バトルを２セットに設定しているときの２本目は攻撃を避けたりすることもある。

FOR HARD MODE CLEAR! ハードモードのテムジン

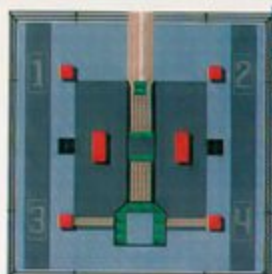
ハードモードのテムジンはビームライフルでの攻撃を基本に攻めてくる。攻撃を避けようとはしないが、ボムなども使うため、その結果総合的な防御力も上がっている。こちらの攻撃をダッシュで回避後ビームライフルを撃ってくるので、牽制で相手を動かしダッシュ後の硬直を狙おう。こちらのダッシュ攻撃をジャンプで回避した着地際も狙いどころだ。

単発で近接攻撃を出してもガードされる。ジャンプ攻撃の着地を狙っていこう。

CPUテムジンの傾向

ステージをうろうろ歩き回り、時折ダッシュするといった動きを見せるだけである。調子に乗って接近したり何もしないでいると、ビームライフルを撃ったり斬りつけてくることもあるが、こんな相手にやられてしまうようでは、先が思いやられるぞ。

FLOODED CITY（フラッディドシティ）

障害物の位置はほぼ対称に位置

水没した宇宙船発射ベース。CPUテムジンはステージ端を歩き回る。

この機体で勝つ！

どの機体で挑むに当たってもまったく問題はないだろう。クリア時間の短縮を第一に目指そう。

テムジンで戦う！ 戦闘開始時にいきなりビームソードで斬りつけるのが確実。相手の起き上がりにも狙っていける。	**ドルカスで戦う！** 普通に戦うのもいいが、ファイアーボールで足止めし、メガスピンハンマーを出すのも面白い。	**フェイ-イェンで戦う！** クリア時間を短縮するために、チクチク攻撃するよりも、回り込みから近接攻撃を繰り出そう。
ベルグドルで戦う！ ナパーム→ミサイルの連係が確実にヒットする。同じパターンを２セット決めれば終了だ。	**バイパーⅡで戦う！** バルカンからソードへの連続攻撃や７ウェイが有効。S.L.C.ダイブも確実にヒットできる。	**バル-バス-バウで戦う！** その場でジャンプし上空でハンドビットを撃とう。１回の攻撃で相手の体力の2/3を奪えるはずだ。
アファームドで戦う！ 相手が動くことがあるので、正面から斬り込むより、レバーを横に入れ回り込んで斬るのが確実だ。	**ライデンで戦う！** １本目はスタート時のレーザーが有効だが、２本目は避けられる。相手に近づいて撃つように。	**ヤガランデで戦う！** スタート時のレーザーが有効。相手はジャンプしないので、正面にいればほぼ確実に当てられる。

2nd Mission

VR.VIPERⅡ バイパーⅡ

空を飛ぶために回避率が若干高いが、まだまだ序の口だ。

テムジンに続いてそれほど動きは速くない。ただ、この機体の武器性能が非常に高いため、突然攻撃を食らうと思わぬダメージをもらってしまうこともある。負けることはないだろうが、パーフェクト勝ちを狙っている人は注意しよう。

FOR HARD MODE CLEAR! ハードモードのバイパーⅡ

テムジン以上に攻撃的になっているようで、こちらが動いたところを確実にホーミングビームで狙ってくる。幸い相手の装甲は薄いので、攻撃が当たりさえすれば相打ちになっても勝機はある。移動しゃがみ攻撃などの命中率の高い攻撃をロックオンから撃ち込んでいくのが確実だろう。障害物を利用した回避行動を確実に覚えておこう。

ホーミングビームは避けきれないこともあるので、障害物に隠れるのがベスト

CPUバイパーⅡの傾向

攻撃に若干の積極性が出てくる。こちらを捉えると、ときにバルカンや７ウェイを撃ってくることがある。また、スタート時の一部の攻撃に対し回避行動を取ったりもする。不用意に近づくといきなり斬られることもあるので、装甲の薄い機体は注意しておこう。

AIR PORT（エアポート）

スタート時の状況も特殊だ

相手が足場から降りる前に、最初の一撃で致命的なダメージを与えよう。

この機体で勝つ！

装甲が薄いので攻撃が当たれば勝ち。機体によってはテムジンより楽かもしれない。

テムジンで戦う！ 通常攻撃からしゃがみ移動のライフルへ移行しつつ攻撃。ダッシュ攻撃を織り交ぜるのも有効。	**ドルカスで戦う！** ファイアーボールを撃って地上に落とし、相手の起き上がりに対しファランクスで攻めていこう。	**フェイ-イェンで戦う！** ハンドビームをフルオートで撃ち込みつつしゃがみ攻撃へ。上空からのハートビームも効果がある。
ベルグドルで戦う！ スタート時のナパームは当たらない。地上へ落としてからのナパーム＆ミサイルの連係で攻撃。	**バイパーⅡで戦う！** バルカンで相手を落とし、起き上がりに対して７ウェイを撃っていく。ホーミングビームは遠くから。	**バル-バス-バウで戦う！** リングレーザーで牽制し上空からマインやハンドビットで攻撃。誘導性の高い武器なら確実だ。
アファームドで戦う！ トンファーで斬るため地上へ降ろそう。飛んだらしゃがみショットガンか前ダッシュボムで迎撃。	**ライデンで戦う！** スタート直後に飛んだらしゃがみバズーカで落とし、地上に降りたら正面に捉えてレーザーで倒せ。	**ヤガランデで戦う！** スタート時にまずレーザーを撃ち、起き上がりに重ねるようにダッシュ右ショットを撃っていこう。

3rd Mission

VR.DORKAS ドルカス

初心者の第一関門。常に強気に攻めていくことが勝利への道だ

初心者の第1の壁であるドルカス。アルゴリズムは単調だが、機体自体が強いということもあって若干手強い。こちらのダッシュ攻撃に対し飛ぶことが多いので、その着地が狙い目。また、遠距離からの牽制射撃で削っていくのも有効だ。

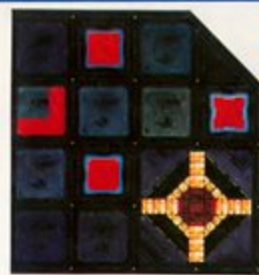
FOR HARD MODE CLEAR! ハードモードのドルカス

攻撃が非常にシステマチックなドルカスは、ノーマルモードのときとそれほど変わりはない。物影に隠れがちだった性格が攻撃的になったり、しゃがみ攻撃を行ったりする程度だ。動きはやはり遅いので、攻撃が届かない位置から細かく攻撃していくのがいちばん確実な方法だ。ハンマーでの攻撃を回避するために、障害物の近くで戦うのも有効ではある。

どの難易度でも注意したいのがハンマー。障害物をうまく利用して回避しよう。

CPUドルカスの傾向

WATER FRONT（ウォーターフロント）

ファランクスからハンマーという強力な連係もあるが、ジャンプファイヤーボールなども行ってくる。この後の着地が隙となる。また、なぜか物影に隠れがちになることも多い。待ち伏せているわけではないので、サイドからのダッシュ攻撃などでいぶり出そう。

隅の障害物を利用しよう。

ジャンプ攻撃の落下から着地するまでが遅いので確実に狙っていける。

この機体で勝つ！

正面からの近接攻撃はガードされるので効果は期待できないぞ。ジャンプ後を狙っていこう。

テムジンで戦う！

ダッシュボムを投げ、爆炎を突っ切るように前ダッシュライフルを撃つ対人戦同様の戦法が有効。

ドルカスで戦う！

ファランクスの中を前ダッシュファイヤーで突っ切る基本戦法が有効。飛んだらハンマーで落とせ。

フェイ-イェンで戦う！

中〜遠距離からハンドビームとボウガンを交互に撃ち、近寄られたらダッシュ♥ビームで逃げる。

ベルグドルで戦う！

ナパームとダッシュミサイルの連係で優位に立てる。自信がないなら離れた障害物の裏から攻撃。

バイパーⅡで戦う！

バルカンを数発撃ってすぐジャンプしホーミングビーム。着地後は7ウェイを撃ち、再び飛ぼう。

バル-バス-バウで戦う！

ジャンプで距離を離し、リングレーザーで削る。相手が視界から消えたらジャンプハンドビットだ。

アファームドで戦う！

常に相手に近づくように前ダッシュ攻撃を行い、ジャンプ攻撃をしたら着地をトンファーで斬ろう。

ライデンで戦う！

斜め前方へとダッシュバズーカで強襲。動きがないようならレーザー、動いたらバズーカで迎撃だ。

ヤガランデで戦う！

まずレーザーを撃ち、当たろうが当たるまいが前ダッシュ右ショットを撃つ。繰り返せば勝てる。

4th Mission

VR.BELGDOR ベルグドル

攻撃パターンが単調なので、ドルカスよりも弱いかも!?

ダッシュミサイルをあまり使わないのでさほど恐くないベルグドル。しかもスタート時程度の間合いでジャンプするとほぼ確実にしゃがみミサイルを撃ってくるので、そこを狙うという必勝パターンが存在する。相手の横から攻めると楽だ。

FOR HARD MODE CLEAR! ハードモードのベルグドル

ドルカス同様、ハードモードのベルグドルは戦い方にあまり変化がない。ダッシュミサイルの使用頻度が若干高くなっているが、やはり通常攻撃のミサイルも多様する。ある程度の距離まで接近してのしゃがみ攻撃や近接攻撃が最も有効だ。ノーマルモード同様、ジャンプしてしゃがみミサイルを誘う戦法も効果がある。相手に攻撃の隙を与えないように。

この距離で撃たれるとお手上げ。やはりパターンにはめて倒すのが楽だ。

CPUベルグドルの傾向

GREEN HILLS（グリーンヒルズ）

スタート直後はこちらが何もしなければほとんど通常のミサイルを撃つ。ここを近接攻撃で叩くという手もある。また、転倒させると起き上がり時も同じようにミサイルを撃つことが多いので、そこに攻撃を重ねていくのも有効だ。近距離で戦うようにしよう。

地形はあま[illegible]い。

ミサイルが射出される前に、出の速い攻撃で潰してしまおう。

この機体で勝つ！

近距離でのジャンプキャンセルでしゃがみミサイルを誘えれば確実に勝てるはず。

テムジンで戦う！

ボムの爆炎の中を突っ切る戦法も有効だが、距離が詰まったらミサイルを誘ってソードで斬ろう。

ドルカスで戦う！

ミサイル射出時をファランクスで狙おう。起き上がりにファイヤーボールを重ね、飛んだら落とす。

フェイ-イェンで戦う！

ミサイルを誘ってしゃがみボウガンで攻撃。ハイパー化後はジャンプ攻撃をメインに戦っていく。

ベルグドルで戦う！

スタート直後のナパームが確実にヒット。起き上がった直後のミサイル攻撃にナパームを重ねよう。

バイパーⅡで戦う！

しゃがみ攻撃を誘って7ウェイが有効。ミサイルはダッシュよりもジャンプで避けて上から攻撃だ。

バル-バス-バウで戦う！

100程度の距離を開けリングレーザーを撃ち続け、相手が動いたらジャンプしハンドビットを放つ。

アファームドで戦う！

ダッシュでボムを投げ、爆炎の中を再びダッシュ攻撃。ジャンプ後やミサイル射出中を斬る。

ライデンで戦う！

ジャンプキャンセルでしゃがみミサイルを誘い、そこをレーザーで狙えば体力の95％を奪える。

ヤガランデで戦う！

しゃがみミサイルを誘ったらレーザー。相手の起き上がりに再び誘ってレーザーを撃ち込もう。

5th Mission

VR.BAL-BAS-BOW バル-バス-バウ

動きの隙は少ないが、機体性能の低さが仇になっている。

マインを次々にばらまき、隙あらばハンドビットを飛ばしてくる狡猾者。しかし、こちらのダッシュ攻撃に反応してジャンプやダッシュ攻撃を行うので、その直後の硬直を狙うというパターンがある。空爆はマインを確実に撃ち落としたい。

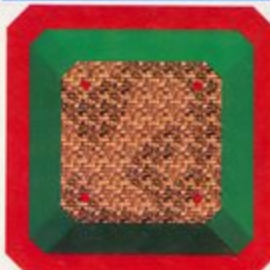
FOR HARD MODE CLEAR! ハードモードのバル-バス-バウ

ハードモードのバルーバスーバウはフローティングマインを撃ち続け、こちらの攻撃に反応するようにダッシュ攻撃を行ってくるという戦法がメインだ。あまり距離を開けるとマインがうっとうしいので、攻撃しつつ接近。距離が縮むとジャンプか近接攻撃を行ってくるので、前者なら対空攻撃か着地を狙い、後者ならガードキャンセル攻撃を行おう。

安定性のいい機体には脅威の反射レーザー。常に動いていれば当たらない。

CPUバル-バス-バウの傾向

RUINS(ルインズ)

機体によって若干アルゴリズムが違うことがある。地上戦に強いアファームドやライデンに対してはジャンプ攻撃の頻度が非常に高くなる。戦い方を考えなくてはならないのはこの2体だけ（下の項目を参照に）で、他は左に挙げたパターンをメインに戦っていこう。

高低差と武器性能を考えよう。

硬直に重ねるように放ってくるハンドビットには注意したい。

この機体で勝つ！

対空攻撃や誘導性の高い武装を持つ機体なら苦にはならない。しゃがみ攻撃を駆使しよう。

テムジンで戦う！
ライフルで牽制し、距離を詰めつつ相手の着地のタイミングに合わせてライフルを撃っていこう。

ドルカスで戦う！
ファランクスやファイヤーボールで相手を飛ばせ、それをハンマーで狙う。距離を保って戦おう。

フェイ-イェンで戦う！
間合いを中間距離以上に保って細かく攻撃。相手のマインをハンドビームで撃ち落とせればベスト。

ベルグドルで戦う！
ナパームから前ダッシュミサイルへの連係が効く。相手の起き上がりにも同じパターンを重ねよう。

バイパーⅡで戦う！
ジャンプ攻撃はマインに狙われる可能性がある。武器を効率よく使った遠距離からの地上戦を挑め。

バル-バス-バウで戦う！
リングレーザーやジャンプ攻撃のマインで相手を動かし、ジャンプハンドビットというパターンで。

アファームドで戦う！
前ダッシュ攻撃を基本に攻めるのが無難。相手が目の前に着地したときは斬りにいけるチャンス。

ライデンで戦う！
ダッシュ攻撃をすると飛ぶので、すぐしゃがみバズーカで迎撃しよう。レーザーは着地時を狙え。

ヤガランデで戦う！
スタート直後にレーザーを撃てばほぼ確実にヒット。チャージまで牽制し、再びレーザーを撃とう。

SPECIAL STAGE

VR.JAGUARANDI ヤガランデ

安定性は高いが、ダッシュ攻撃にはなぜか弱い。

レーザーの直撃でも倒れない安定性を誇るヤガランデだが、ダッシュ攻撃に弱いという弱点がある。相手の向かって右側面方向に斜め前ダッシュ攻撃を行うのが確実だ。相手を倒すことができたら、起き上がり後の動向で判断しよう。

FOR HARD MODE CLEAR! ハードモードのヤガランデ

戦闘パターンの決まっている機体は難易度が違っても強さにあまり差がない。ヤガランデもそうで、ダッシュ攻撃は右ショット（バズーカ）、レーザーは接近時に撃つ。左ショット（ミサイル）はそれらの合間に撃ってくるというもの。相手を確認できる位置から攻撃を続け、相手が動いたらたら回避する戦法がいい。スタート時の斜め前ダッシュ攻撃も有効だ。

バズーカは1発でも食らうとダメージが大きい。撃たれる前に撃て。

CPUヤガランデの傾向

ダッシュ攻撃は100%右ショットでの攻撃。射出が遅いので速く撃って迎撃しよう。レーザーはモーションが見えてからでも回避可能。

SECRET BASE(シークレットベース)

レーザーはジャンプで回避

ミサイルはあまり使わない

ヤガランデ出現条件
ステージ5をクリアした時点での各ラウンドの平均タイムが35秒を上回ってしまった場合のみ出現する。このステージは1ラウンドのみ。

この機体で勝つ！

アーケード版とは若干強さが違う。やはり出さないのが賢明だ。

テムジンで戦う！
スタート後すぐに右前方へのダッシュライフルで転倒を誘い、警戒しつつ同様の戦法を繰り返す。

ドルカスで戦う！
左斜め前へのダッシュファイヤーを皮切りに、ファランクス、ハンマーと切れ目ない攻撃を続ける。

フェイ-イェンで戦う！
相手との距離が縮まらないように常に斜め前方向へダッシュ移動しつつ攻撃。少しづつ削っていけ。

ベルグドルで戦う！
ナパームからすぐ右斜め前へのミサイルが有効。起き上がりに重ねるように同じ攻撃を繰り返そう。

バイパーⅡで戦う！
まず相手との距離を離し、バルカンや7ウェイで削っていく。近寄ってきたらダッシュ攻撃で逃げろ。

バル-バス-バウで戦う！
スタート後すぐジャンプハンドビット。遠くからリングレーザーで牽制し再びハンドビットを放て。

アファームドで戦う！
相手の向かって右側に回り込むようにダッシュ攻撃を繰り返そう。通常、トンファーは当たらない。

ライデンで戦う！
距離を開けて単発のバズーカで牽制し、相手のダッシュの反対側へダッシュバズーカで攻撃する。

ヤガランデで戦う！
相手のダッシュに対してはレーザー、レーザーに対してはジャンプ攻撃と撃ち分けが必要だ。

1st Area
VR.APHARMD アファームド

とにかく斬りつけてくる。ガードを覚えないと辛い相手だ。

隙あらば斬りつけてくる反面、ガードされると突然離脱するという性質がある。出の速い近接攻撃を持つ機体ならガードキャンセルを、持っていないなら離脱の背後をダッシュ攻撃で狙うという戦法が有効。ただし離脱後のボムには注意。

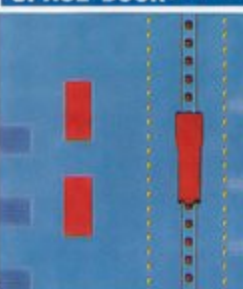
FOR HARD MODE CLEAR! ハードモードのアファームド

攻撃が激しくなるのと当時に、ガードも非常にうまくなっている。また、ガードキャンセルやしゃがみ攻撃なども多用してくるようになる。ヘタに反撃しようとすると返り討ちにあうことになるので、自信がなければ距離を離しての射撃で削っていったほうが安全。戦い方はノーマル時とほぼ同じ。障害物を利用しての持久戦に持ち込んでもいいだろう。

近接戦をジャンプでキャンセルすると正確にしゃがみショットで削ってくる。

CPUアファームドの傾向

SPACE DOCK(スペース・ドック)

プレイヤーがトンファーの間合いに入るとほぼ間違いなく斬り込んでくる。連続で斬ってきたり、こちらのダウンに対し、グルグル回り込みながら連続で斬ってきたりもする。こういうときは普通に起きあがってジャンプしよう。相手の離脱時は早めの攻撃で追撃だ。

巨大な障害物を利用しよう。

近距離では回り込み近接攻撃を行ってくるときもある。

この機体で勝つ!

背後からの攻撃以外のトンファーは確実にガードかジャンプで回避できるようにすべし。

テムジンで戦う!
ボムなどで相手のHPを削りながら接近し、斬ってきたところを、ガードキャンセルで斬り返そう。

ドルカスで戦う!
基本に忠実に戦えば倒すのは難しくない。ボムや障害物を無視できるファランクスをうまく使え。

フェイ-イェンで戦う!
中間間合いを保ったダッシュ攻撃をメインに戦う。格闘戦を挑むのならガードキャンセルは確実に。

ベルグドルで戦う!
最初の突撃はナパームで阻止。基本連係以外にも障害物の裏側からナパームやミサイルも効果的。

バイパーIIで戦う!
中間距離から7ウェイやバルカンでダッシュ攻撃を誘いジャンプで避けてホーミングビームで攻撃。

バル-バス-バウで戦う!
上空からのマインとハンドビットで攻撃。遠距離からのジャンプ攻撃をメインに戦えば斬られない。

アファームドで戦う!
相手が向かってくるようなら回り込みトンファー、逃げるようならダッシュショットガンで迎撃する。

ライデンで戦う!
常にダッシュバズーカで接近し、斬ってくるところをレーザーで迎撃する。ガードも確実に行おう。

ヤガランデで戦う!
スタートと同時にレーザーを撃つと確実に当たる。ジャンプキャンセルでしゃがみを誘い再び攻撃だ。

2nd Area
VR.Fei-Yen フェイ-イェン

フィールドの端を使って高速で逃げまくる機体を追いかけろ!

回避行動を兼ねたダッシュ攻撃がメイン。攻撃するとフィールド端ぞいに向かって逃げていくので、攻撃しつつ追っていこう。ハイパー化後の上空からの♥ビームは追尾性能がグンとアップするので、飛んだら確実に落とすようにしたい。

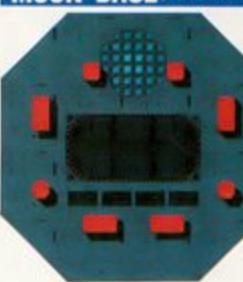
FOR HARD MODE CLEAR! ハードモードのフェイ-イェン

ハードモードのフェイ-イェンは回避速度がさらにアップしている。こちらが何かしらの行動を起こすとほぼ確実にダッシュするようになり、ノーマルモード同様、ダッシュ攻撃にはジャンプ♥ビームを撃ってくるので、こちらから動くよりも牽制してダッシュを誘い、それを追うように攻撃するのが確実だ。近づいた際、斬られることもあるので油断は禁物。

重量級の機体ならずとも、ダッシュ攻撃の硬直に重ねられると避けられない。

CPUフェイ-イェンの傾向

MOON BASE(ムーンベース)

プレイヤーの機体から離れようとする傾向があるほか、こちらの近接攻撃をガードし反撃してくることもある。遠距離での撃ち合いになるとジャンプからの♥ビームやボウガンという攻撃のパターンも存在。対空性能のいい武装があるならそこを狙う戦法もある。

ステージに沿って機体が滑る。

ステージ自体が逃げるフェイ-イェンにとって有利になっている。

この機体で勝つ!

逃げる相手をいかにして追撃するか、機体によって若干の対応の差が出てくる。

テムジンで戦う!
接近し、離脱しようとするところをダッシュライフルで追撃する。起き上がりにはボムを重ねよう。

ドルカスで戦う!
間合いを中間距離に保ってダッシュファイヤーボールでジャンプを誘い、ハンマーで撃墜しよう。

フェイ-イェンで戦う!
ダッシュ♥ビームを行うとジャンプ♥ビームを撃ってくる。♥ビームが相殺したあとの着地を狙え。

ベルグドルで戦う!
ナパームで相手を走らせてその背後をミサイルが追うようにダッシュ攻撃。障害物を利用しよう。

バイパーIIで戦う!
アファームド同様、左右の武器で相手を動かしそれを追い打つようにホーミングビームで攻撃する。

バル-バス-バウで戦う!
相手を補足しつつ歩きながらリングレーザーを撃ち続け弾切れになったらジャンプハンドビットだ。

アファームドで戦う!
逃げられたらダッシュショットガンが有効。近接時は相手が斬りにきたところを回り込んで斬ろう。

ライデンで戦う!
前ダッシュバズーカをメインに攻める。対空にはしゃがみバズーカやダッシュレーザーが有効。

ヤガランデで戦う!
スタート直後のレーザーが有効。起きあがるタイミングに合わせ、ダッシュ右ショットを重ねよう。

3rd Area

VR.RAIDEN ライデン

レーザー1発による致命的なダメージが脅威。動きを止めろ。

強い機体のうえ、非常に攻撃的。遅い移動をダッシュ攻撃でカバーしてくる。機体の性能上、障害物の影から攻撃できないということが弱点。また手数が多いぶん無駄な攻撃が多く、隙もかなりある。牽制で相手を動かし、硬直を狙おう。

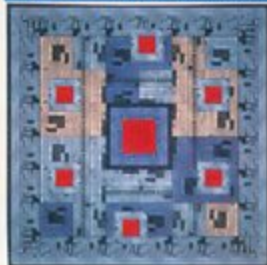
FOR HARD MODE CLEAR! ハードモードのライデン

ハードモードでは左右への移動が多くなり、こちらへの対空策としてしゃがみバズーカを確実に撃ってくるという性質がある。しかしやはり壁の向こうを攻撃できないという弱点がそのまま残っており、確実に倒したいのなら障害物を利用しての持久戦に持ち込めばいい。ただし、思わぬところからレーザーをくらい、形勢逆転されないように。

バズーカは横ダッシュは全弾食らわなければ問題はない。硬直を狙える。

CPUライデンの傾向

縦横のダッシュバズーカで攻撃を散らし、レーザーを撃ってくる。また、こちらのダッシュ攻撃に反応しジャンプ攻撃をすることもある。うまく潜り込んで着地を斬ろう。そのほか、スタート前後でレバー入力をしていないと、いきなりレーザーを撃つことも。

DEATH TRAP（デストラップ）

CPU戦は中央より右から開始。

障害物を貫通しないとはいえ、こういう状態でのレーザーが最も恐い。

この機体で勝つ！

ダッシュ攻撃の回数が多いぶん、隙もそれだけ多い。遠距離射撃がいちばん楽ではあるが。

テムジンで戦う！
相手と交錯するようにボムを投げ爆炎の中を突っ切って攻撃。スタート時は横ダッシュライフルで。

ドルカスで戦う！
斜め前ダッシュファイヤーボールで先手を取り、ファランクスで強襲、ハンマーでとどめを刺す。

フェイ-イェンで戦う！
障害物の裏からしゃがみハンドビームを撃つのが確実。ハイパー化したらジャンプ♥ビームで攻撃。

ベルグドルで戦う！
障害物を挟んでのしゃがみナパームやミサイルが確実。相手が転倒したらナパームからの連係へ。

バイパーⅡで戦う！
レーザーの軌道外からバルカンや7ウェイで牽制し、近寄ってきたら飛んで離れつつ迎撃しよう。

バル-バス-バウで戦う！
相手の近場で上空からマインやハンドビットを放つ。常に相手の背後に回るよう空中で旋回しよう。

アファームドで戦う！
メインをダッシュボムに常に前へ攻めていこう。斬るチャンスはジャンプ後やレーザーの不発時だ。

ライデンで戦う！
前ダッシュを基本に攻めていくとジャンプする傾向がある。着地後をレーザーやバズーカで狙おう。

ヤガランデで戦う！
最初はレーザーよりも、右へのダッシュ攻撃を行おう。レーザーは相手が真正面にいない位置で。

Final STAGE

Z-GRADT ジグラッド

弱点は唯一、防御フィールドが解除される変形時のみ。ここに何発攻撃を当てられるかがカギ。

変形前はよほど強力な攻撃でも数ドットしか減らせない。ダッシュ攻撃かしゃがみ移動攻撃で細かく削っていく。攻撃が止まり色が変わったダッシュ攻撃で近づき、あるだけの攻撃を食らわせる。これを繰り返すしか倒す手はない。

FOR HARD MODE CLEAR! ハードモードのジグラッド

ハードモードのジグラットには、これといって強くなった気配は見られない。とはいうものの、もともと強力なのだからそれも当然かということなのだが。よって、戦い方もまったく同じ。攻撃のリズムを作ってしまえば、倒せない相手ではない。時間切れになってしまうようなら、まずはデスマッチにゲームを設定して倒し方のコツを見い出していこう。

遠距離からのチャージの速い武器でのダッシュ攻撃を連続で食らわせていく。

CPUジグラッドの傾向

リングレーザー、ミサイル、浮遊機雷、エネルギー弾を撃ちながら移動。一定時間経過後変形し、巨大なレーザー砲を撃ってくる。

NIRVANA ニルヴァーナ

リングレーザーは範囲が広い

砲台の反対側から攻撃せよ

この機体で勝つ！

近接攻撃はほとんど効果はない。決め手を持たない機体は苦戦する。

テムジンで戦う！
ライフルで削りながら待ち、変形したらダッシュ攻撃で接近、ボムとライフルを撃ち続けろ。

ドルカスで戦う！
ダッシュ攻撃しながら待ち、変形後は前ダッシュファイヤーで近づきファランクスとハンマーを撃て。

フェイ-イェンで戦う！
移動しゃがみ攻撃で牽制、変形したらダッシュ♥ビームで近づき、攻撃。早めのハイパー化も有効だ。

ベルグドルで戦う！
相手の逆方向へ逃げつつ攻撃し、変形を始めたらナパーム→ダッシュミサイル→ナパームと撃つ。

バイパーⅡで戦う！
バルカンや7ウェイで削り、変形後は7ウェイ→近づきながらバルカン→ホーミングビームと攻撃。

バル-バス-バウで戦う！
リングレーザーを撃ち続け視界から消えたらジャンプ。変形し始めたらジャンプハンドビットだ。

アファームドで戦う！
ショットガンやボム削り、変形後はショットで近づき、ボムを連投せよ。密着すれば斬れる。

ライデンで戦う！
バズーカで距離を保ちながら削りしていく。変形中にダッシュ攻撃で近づき、レーザーを撃ち込め。

ヤガランデで戦う！
変形前は常にダッシュ攻撃で削り、変形後は近寄らずともすべての武器を撃っていれば勝てるはず。

バーチャコップ2

●セガ●発売中●5,800円●バーチャガン対応

発売3週間後の最新情報をゲット！

サターン版「バーチャコップ2」発売から2週間が経った現在、すでにクリアしてしまった人も出てきているのではなかろうか。今回は、新たに確認された最終ステージの全貌と、前作同様にゲームをクリアすると現れる隠しオプションの存在についてお送りしていこう。まだエンディングを見ていない諸君もぜひクリアして確認してみてほしい。

裏技はいくつあるか!?

前作ではガンセレクトなどさまざまな裏技が存在したが、今回はそれらが標準装備になっていた。これ以外にはどんなものが存在するのか!?

英語モードは前作にもあった裏技。これ以外は!?

前作でもそうだったが、意外にも強くないステージ3のボス。しかし真のボスは別にいる!!

「VCI」のときは最新兵器のヘリコプターに乗っていたジョー・ファング。コップたちに倒されたはずであるが、実は生きていたという事実が明かされる！今回はエアロダイバーズ同様に、ジェットパックを背負って登場し、コップたちを激しく攻撃してくる。

CHECK1

コップたちの前に再び立ちはだかる刺客

サターン版では新たなステージとして登場！

最終ボスとして君臨するジョー・ファング。アーケード版ではステージ3から流れるように導入されてきた場面だが、サターン版では新たにステージ4として登場する。さすがに最終ボスだけに、その強さはそれまでのボスとは比べものにならない。素早いリロードを心がけて挑め！

爆弾テロの脅威は免れた。しかし、コップたちにファングが最後の抵抗をしかける。

ADVICE1

最初に撃ってくる2発のロケット弾に続き、3発目に光をまとった弾を撃ってくる。スピードが速いので、前に撃った2発の弾とのタイムラグに注意して撃ち落とそう。

ADVICE2

こちらが攻撃の手をゆるめると、爆炎の中を飛行しながら斬り込んでくる。常に撃ち続けていれば来ることはないので、リロードする際にだけ気をつけていよう。

AM2研からひとこと
統一感を出すために入れました

「このステージはエキストラステージですけど必ず出てくるものなんで、サターンでは統一感を出すために入れてみました。ロケット弾と電磁ビームを確実に撃ってかわすようにすれば倒せると思いますよ(須見)」

ジョー・ファング

世界的にその名を知られたテロリスト。1年前の「EVL事件」の影の首謀者だったが、バーチャコップとの戦いに敗れる。深手を負いながら生きのびた彼は「ネオエビル」を再興し、シティ乗っ取りを企てた

飛行船破壊のシーンを見よ！

実際にはファングの攻撃でそれどころではないだろうが、背景の崩れ落ちていく飛行船のグラフィックも見事だ。連続写真で見てみれば、その迫力も伝わってくる!?

CHECK2 ありそうでなかったキャラクターセレクトの存在

今回初公開となったキャラクターセレクトの裏技がこれだ。アーケード版では登場順が決まっていたコップたちを任意に選択できるというもの。ゲームにはあまり影響はないが、3人のキャラクターたちに愛のある人にはぜひ試してほしい裏技だ!?

キャラが登場するのはステージ導入部分と終了シーンのみ。あくまでシュミの技!?

やり方 ステージセレクト後に対応したボタンを押しておく

まずパッドを接続し、ステージセレクト時にキャラに対応したX、Y、Zいずれかのボタンを押しておけばOKだ。ガンで遊びたい人はアクセス後差し替えよう。

Xボタン レイジ

Yボタン スマーティ

Zボタン ジャネット

同キャラでもプレイできる!

AM2研よりひとこと
ジャネット&ジャネットも!

「これはほとんどお遊びで入れた技ですね(笑)。ステージによってキャラが決まっていたのでそれを変えることができるようにしただけです。最初と最後のポーズを決めるシーンでしか出てこないですし、基本的にキャラ性能差があるわけではないですが、同キャラもできるので一度は遊んでみてください。ただし、パッドでしかできないので要注意です(須見)」

CHECK3 クリア後にはオプションプラスが追加される!

左ページで紹介しているファングを倒しエンディングを見ることができた人へのご褒美がこれ。ゲームクリア後、オプションモードに入ると、もう1種類画面が追加されているぞ。中でもミラーモードは前作以上に楽しめそうだ。

通常オプションにはフリープレイが

クリア後は、左のオプションプラスだけでなく通常オプションモードのクレジットに、無制限モードが追加される。これでハードモードもミラーモードもクレジットの心配はない!?

AM2研よりひとこと
FVにもあったアレ(?)がありますよ

「これらは仕様で入れるかどうか最後まで検討していたんですよ。特にミラーモードは時間的に入るかどうか難しかったですしね。ブックキープも前作の仕様という形で入れてみました。日本語・英語の切り替えは、若干違った雰囲気で遊んでもらえればいいと思います。そしてもうひとつは、まだお話しできませんけど、ファイティングバイパーズにあった楽しいモードと考えてもらえれば(笑)。これらを見るために、ぜひ練習してクリアしてみてください。大会もやりますよ(須見)」

OPTION PLUS① LANGUAGE 日本語と英語切り替え

各ステージのタイトル画面や、メッセージの表示を日本語か英語に切り替える。ゲーム自体の進行に変化はないが、まったく違った雰囲気になって面白い。気分を変えてプレイしたいときに。

ステージのタイトル画面やアドバタイズ画面の表示なども変わる。当然ボスのセリフの日本語字幕は出ない。

OPTION PLUS② MIRROR ミラーモード

今回最大の裏モード。ステージがまったく表裏逆転して進行する。看板などの表示は裏返ったままだが、当然ながらメッセージは普通に表示されるぞ。VC1モードなどと併用して楽しもう。

チェイスのカーブも反対に曲がる。コースの分岐方向も左右逆になるということを頭に入れてプレイしよう。

OPTION PLUS③ BOOK KEEP 記録全集

バックアップ内に記録されているプレイデータを表示する。総プレイ数、プレイ時間それぞれについてのデータだ。

一見なにげないデータだが、実は前作同様、総プレイ数に秘密があるという噂だぞ!?

OPTION PLUS④ ???? ????

ここは単にクリアしただけでは切り替えることができない秘密のモード。詳しくは次号で公開予定なので、プレイを重ねて待て!?

上の須見氏のコメントに重大な秘密が隠されている!?

次号で公開!期待せよ

【2大専門誌激突! GUARDIAN OF VIRTUA CITY大会開催告知】我がサタマガと『サターンFAN』とで「バーチャコップ2」ハイスコア大会をやることが決定! 競うのはステージ1のみ、ステージ2のみ、ステージ3のみ、全コースクリアの全4部門。モードは「バーチャコップ1モード」。設定はノーマル、ライフ4、ガンルーズネス9、コンティニュー0、ガンセレクトOFF(裏技使用や画面をポーズすることは不可)。必ずビデオで設定画面を収めてからプレイを開始すること。応募はすべてビデオのみ、他誌への二重投稿は失格です。どの部門かをビデオのラベルに明記して、〒103 中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株)「セガサターンマガジン」編集部「バーチャコップ2」係まで送ってください。各部門1~3位までの人にはAM2研からプレミアグッズを用意。最終締切は1月31日(金)。途中経過は随時報告するから、ドンドン送ってきてね!

機動戦士ガンダム外伝Ⅱ 蒼を受け継ぐ者

●バンダイ●発売中●4,800円●ドラマチックシューティング●1人プレイのみ●全年齢推奨

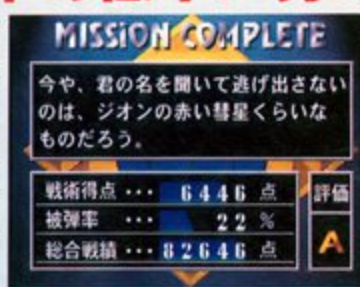
高得点をマークするには徹底した被弾率の低下に努めるべし

比較的、難易度が低めだった「Ⅰ」に比べ、かなり手ごたえが増した「ガンダム外伝Ⅱ」。クリアするだけでも四苦八苦しているユーザーも多いと思われるが、ここではもう一歩踏み込んで、評価オールAクリアを目指すためのアドバイスをしていく。なお、全5ステージをB以上でクリアすることができれば階級が1つ昇進する。「Ⅰ」で見事中尉までなっていれば、この巻の最後でモビルスーツ乗りとしては最高位ともいえる大尉になれるはず。ちなみに「エースパイロット」の称号は「Ⅰ」でしか獲得できない。まだエースでなければ「Ⅰ」で腕を磨いてから「Ⅱ」に挑むとよい。

MISSION COMPLETE

今や、君の名を聞いて逃げ出さないのは、ジオンの赤い彗星くらいなものだろう。

		評価
戦術得点 ···	6446 点	A
被弾率 ···	22 %	
総合戦績 ···	82646 点	

ミッション評価ポイント

総合戦績	評価
0〜29999	E
30000〜39999	D
40000〜49999	C
50000〜59999	B
60000〜	A

総合戦績＝戦術得点＋各ステージのクリアボーナス＋［(100－被弾率)×難易度］

※難易度:EASY＝0 ,NORMAL＝100,HARD＝200
（ステージ5のみ、NORMAL、HARD＝400）

基本テクニック

1 ジャンプショットに慣れよう

素早く地形を破壊する必須テク。わざわざ下を向くよりはよほど速いし、地上よりは狙い撃ちされる危険性も少ない。ただしロックオンを解除しないと、敵を捉え続けるので注意。

2 ダッシュキャンセルの重要性

敵をサーベルで斬り倒すと、そのまま勢いで倒れた敵を踏み越えてしまう。このとき進むにまかせると、敵を一度画面外に出してしまうことになり、かなりの隙が生じる。そんなときには急停止（Zボタン）。また、ダッシュで誤って地形に突っ込んでしまった際に即、行動可能にするなど使用頻度は高い。

3 ロックオンのみに頼ることなかれ

敵のヒートホークなどで斬り倒された後の起き上がりや、サーベルで斬りかかって外した時など、とにかく敵を視界の外に出してしまった場合。ロックオンしている状態ならば、放っておいてもロックオンの機能が働き、敵を捕捉するため旋回するが、ここで、通常の旋回行動を重ねると、より速い旋回が可能となる。これにより敵を視界外に出している時間が節約され、再び攻撃に移るまでのタイムラグが短くなる。注意すべきは入力方向。ロックオンとは逆方向（目標から遠い方向）に旋回を入力すると元も子もないので、わかりにくい場合は、ほんの一瞬入力を待ち、回る方向を見定めてからのほうがよい。前出したダッシュキャンセルと併用すればさらに効果的。

知っていても慣れないうちは意外と忘れやすい。要練習。

4 ミサイルの活用法

速射性が高くダメージも大きいブルーの胸部ミサイルだが、意外とその飛距離は短い。これを直撃させる最も確実な方法は、サーベルで斬り倒した相手に対する"追い撃ち"だ。あるいは、連続前ダッシュで近〜至近距離まで近づいてから撃ち込むという手もある。また、広い効果範囲を持つ爆風は、当てれば相手をひるませる効果を持つため、動きの速いMSの足止め、という使い方も有効。そこをサーベルで攻め接近戦にもちこもう。

ミサイルは直進するため、狙いをつけるのは非常にラク。

余談 ジムのハンドグレネードを直撃させるには

山なりのゆるやかな放物線を描くため、普通に投げればいとも簡単に避けられてしまうハンドグレネード。直撃させるのは至難の業技だが、それでもなんとか当てる手段がある。以下に示す方法を試してみよう。①まず目標を斬り倒す→②即座にダッシュキャンセル→③（歩いて）後ろに下がりつつ、下を向く→④飛距離を考え、敵が起きあがる前に投げる……。かなりの熟練を要す作業ではあるが、うまくいけばちょうど起き上がりにぶつけることができるはず。"下を向く"理由は、ハンドグレネードは下を向いて投げると軌道が変化し、着弾までの距離と時間が短くなるからだ。他にもダッシュ中などに投げると軌道がいろいろと変わるので気になる人は投げくらべてみるといい。

狙いは照準の少し上のあたり。慣れると快感だが、実用度は低い？上級者のお遊び程度か。

基本戦法

1 ショット→サーベルの連携（ショット&ラン）

前作でも紹介したが、再び解説する。大部分の敵MSはライフルを嫌がり、左右のいずれかに飛び退く行動をとるため、その着地地点を狙ってダッシュ、サーベルで斬りにいく、というのが基本となる。ただし、今回は敵の動きもかなり良くなっており、わずかでもサーベルが遅れるとガードされてしまったり、逆に近接武器による反撃を食らう羽目に。ちなみに横や背後から斬った場合はたいてい1発当てただけで敵はバランスを失って転倒してしまうが、正面からなら3発全部入れることができる。よって、狙うならなるべく正面から入れよう。なお、以上の行動はロックオンしたまま行うように。

一度のダッシュで追いつける距離と思ったら……。 → 着地した瞬間を斬る。3発＋追い撃ち2発も忘れずに。

追い撃ちは可能!!

前作では入らなかった転倒した相手への追い撃ちだが、今回は可能となっている。キャンセルを使えば起き上がるまでにライフルが2発は入るため、ガンガン撃ち込もう。それから上で述べた基本戦法1の補足説明だが、牽制のためのショットが敵に当たった場合、たとえ正面からでもサーベルは2発しか入らない、と覚えておこう。2発入れたあと、たいていよろけから回復した敵の反撃がくるため、2回斬ったら素直にジャンプで回避しておくべし。

2 近接攻撃を誘って…

中〜近距離で有効な誘い込み戦法。あえて敵の目の前でフラフラして、ヒートホークなどを誘い、近接攻撃のモーションを見たらすぐにそれをバックダッシュで回避。そして相手の攻撃の終了と同時にバックダッシュを途中でキャンセル。さらに前ダッシュを入力し、サーベル3段斬り（＋追い撃ち）へともっていく。決まれば相当カッコよく、周囲に他の敵がいないときは積極的に狙っていきたい戦法だ。注意すべきは前ダッシュに切り替えるタイミングが早すぎた場合、攻撃終了時のモーションに自ら突っ込むことになり、いらぬダメージを食らってしまうことぐらい。腕に自信がなければやめたほうが無難か。

敵が近接武器を使ってくるタイミングは身体で覚えよう。 →

踏み込んでくる距離は一定なので、うまくかわすべし。 →

あとはスキだらけの相手にサーベルを叩き込んでやれ！

ガンダム外伝こぼれ話①

味方の攻撃は痛くない!? ……プレイする際に必要な事項はすでに上に述べたので、ここでは"知らなくても困らないが少しためになること"について触れていこう。まずは味方にダメージ値があるということだが、結論からいうと「当たり判定はあるものの、ダメージはゼロ」。つまり敵どうし・味方どうしではダメージを与えることができないということだ。わざわざこれを確かめるため、味方を執拗に追い回したり、ザクと味方との放射上に飛び込んでいったりという奇行にあけくれたこともあったが、時折そんな自分がいとおしいと思う。

ステージ別攻略

今回の攻略で目指すのは全てのステージで評価Aをとることにある。そのため難易度は、被弾率ボーナスの高いハードに設定することを前提に紹介する。敵の攻撃力も高く、装甲もやや硬いが、ポイントをおさえて戦えばなんとかなるはず。頑張ってほしい。ジムとブルーの性能差についておさらいしておくと、まずわかりやすいのがバーニアゲージの限界値と特殊武装の変化。それから、より素早く相手を捉えるのに重要な旋回速度の向上。さらにライフルやサーベルの威力、また、若干ながらジャンプの高さ、ダッシュの「のび」などもアップ。意外と気付きにくいが、耐久力も1割増し程度、強化されている。

SPEC

RGM−79 ジム		
移動力		B
ダッシュ力		B
ジャンプ力		B
攻撃力	ライフル	40
	バルカン	1
	サーベル	20+40+80
	ハンド・グレネード	25
		（直撃 125）
装甲（耐久力）		3000

SPEC

RX-79BD-1ジム・ブルーディスティニー		
移動力		B+
ダッシュ力		B+
ジャンプ力		B+
攻撃力	ライフル	50
	バルカン	2
	サーベル	25+50+100
	胸部ミサイル	50
		（直撃 250）
装甲（耐久力）		3400

EXAMシステム発動時はさらに攻撃力が跳ね上がる。その上、旋回スピードは通常時のブルーの旋回速度の約2.5倍という異常な速さ／前のページでも述べたロックオンの作用力を加えれば、視界外に消えた敵でも瞬時に照準を合わせ直すことが可能だ。

SPEC

RX-79BD-1ジム・ブルーディスティニー（EXAM発動時）		
移動力		B+
ダッシュ力		B+
ジャンプ力		B+
攻撃力	ライフル	80
	バルカン	2
	サーベル	30+60+120
	胸部ミサイル	50
		（直撃 250）
装甲（耐久力）		3400

STAGE 1 「蒼き運命」

登場モビルスーツ:MS-06 ザク×5、MS-06K ザクキャノン×3、MS-08TX(EXAM) イフリート改×1

ただクリアするだけなら至極簡単なこのミッションもAランクを取ろうとするならば、とたんに最も過酷なミッションとなる。なにせノーマルタイプのジムであのイフリート改を相手にせねばならないからだ。それにはまずイフリート改までほぼ無傷でたどり着く必要がある。この前半部分のポイントはヘリの防衛と仲間へのフォローだ。特に仲間のジムが倒されてしまうと1機につき3000点を失うことになり、それなりに痛い。ラストに登場するイフリート改だが、ある程度ダメージを与えて点を稼げばそこでなんとかAは取れる。だが、やりようによっては倒すことも可能／詳しくは241ページを見てほしい。（※ステージ1のクリアボーナス＝10000点）

STEP1 ヘリを狙う対空車両を先行して撃破する

ミデアに向かうルートには計6台の対空車両が待ち構えているが、それらの出現位置は固定のため、ヘリが通過する前に全て破壊しておく。その際、周囲のMSの相手は味方にまかせて無視すること。ジャンプショットを駆使して手早く一気にいこう。なお、ヘリは着陸するまでの間ダメージをカウントしており、イフリート改が出現した時点で1発につき5点マイナスされる。点数としては微々たるものだが、やらないよりはマシ。

STEP2 仲間のジムの救援に向かえ

それから先ほど通過したB地点にいるサマナが相手をしている2機を倒す。そうするうちにCにいるフィリップがやはり2機を相手に苦戦しているため、やられないうちに急いで助けにいこう。その後B地点へと戻り、増援の1機を倒す。さて、これでようやく落ち着いてミデア付近に出現した残りの2機を相手にすることができる。このとき、場合によっては味方が敵機を倒してしまうことがあるが、当然その分の点数は入らないので要注意／

SPEC

MS-06 ザク		
移動力		C
ジャンプ力		D
攻撃力	マシンガン	10
	ヒートホーク	100
	クラッカー	50
		（直撃 250）
装甲（耐久力）		400・450

SPEC

MS-06K ザクキャノン		
移動力		C
ジャンプ力		D
攻撃力	マシンガン	10
	キャノン砲	25
		（直撃 125）
	クラッカー	50
		（直撃 250）
装甲（耐久力）		450

VS ザク／ザクキャノン

注意すべきは中〜遠距離のザクキャノン。キャノン砲の1発1発はそれほどでなくとも、続けて食らうと痛い。特に味方機はこれに弱いため、優先的に倒す必要あり。ライフルで動きを止め、サーベルへとつなごう。

STAGE 2 「その名はブルー」

登場モビルスーツ:MSM−03C ハイ・ゴッグ×6、MSM−07E ズゴックE×2

全ステージを通じて最もAの取りやすいミッション。なにしろヘリを全機守りきればまずAは確定といえるからだ。だが、油断は禁物。連続ダッシュを駆使して急いで対空砲を先行破壊（要領はステージ1と同じ）していこう。また、これは全ステージにいえることだが、周囲を把握できるレーダーは標準装備すること。付近の破壊ターゲット（ここでは対空砲）の位置や視界外の敵を常に表示してくれるので、非常に重宝する。それから前作では点数稼ぎのため、敵施設の破壊を推奨したが、今回は特におすすめはしない。施設1つあたりのポイントが10点（例外あり。それでも高くて40点）とやや低めに設定し直されたためだ。それならば余計なことに気をとられるより、被弾率の低下に専念したほうがよいというもの。施設破壊はせいぜい周囲の敵を一掃したとき、"次の敵が寄ってくるまでの間に壊す"程度に考えてよい。撃つなり、踏みつぶすなりしてわずかでも点を稼いでおこう。敵がレーダー内に侵入してきたら、すぐに敵機せん滅に思考を切り替えること／ （※ステージ2のクリアボーナス＝5000点）

SPEC

MSM-03C ハイ・ゴッグ		
移動力		B
ダッシュ力		A
攻撃力	クロー攻撃	100
	メガ粒子砲（片手狙撃）	20
	メガ粒子砲（両手撃ち）	10
	ロケット砲	37
		（直撃 187）
装甲（耐久力）		500

SPEC

MSM-07E ズゴックE		
移動力		B
ダッシュ力		A
ジャンプ力		B
攻撃力	クロー攻撃	100
	メガ粒子砲（片手狙撃）	40
	メガ粒子砲（両手撃ち）	20
	ロケット砲	37
		（直撃 187）
装甲（耐久力）		700・800

対空砲を叩く順番はどれがベストか

砲台は計22基。ヘリは3機ずつ、3隊に分かれて行動するが、一番最初に現れるのは左端の部隊。それからしばらくして右、中央と出撃するため、このルートが最適（中央を通るのは、射程の長さを考慮して）。このとき、胸部ミサイルは極力使わず、対MS戦に使用したほうがよい。そのほうが結果的に被弾率を低くおさえられる。なお、ヘリを1機通過させるごとに戦術得点に3000点加算される。

ジャンプダッシュ、空中ショットで敵弾を回避しつつ素早く！！

VSハイ・ゴッグ／ズゴックE

モーションは違えど、おおまかな動きはほぼ同じ。クローの一撃が恐いので、できるだけ地上戦は避けること。基本は中距離でジャンプを繰り返しながら横移動し、ロックした相手の周囲を回るように動いてライフルで少しずつダメージを加えていく。こちらが近くにいると果敢にクローで踏み込んでくるため、ショットがよく当たってくれる。横や背後を見せたらサーベルで斬り倒すチャンス。倒したら追い撃ちも忘れずに。また、複数に囲まれたらまず動きの速いズゴックEを先に潰すこと。ここで余ったミサイルを使えば手っとり早く倒せる上、包囲網も崩せる。

ロケット砲

中距離でジャンプすると直接当たることも多い。注意。

ローリングよけ

連続ダッシュで追いつけば3発斬ることが可能。

落ちないヘリの怪 ……普通にプレイしていると意外に気付きにくいことだが、実はステージ1のヘリはいくらダメージを受けても墜落しないステージ2のヘリはあんなにもろいのに、これは一体!? 要は難易度を下げるため、ゲームオーバー条件を少なくしたらしい。それならばステージ2でヘリが全機落ちてもゲームオーバーにならないのもうなづける。ところでミッション目的は「後方の基地攻略のための特殊工作ヘリを通過させる」はずだが？ ま、まあ初心者対策ということで、よしとしておきましょうか。遊ぶ上ではまったく問題もないし……。

登場モビルスーツ：MS-06　ザク×12、MS-07B　グフ×3

STAGE 3「タイムリミット」

時間が限られているため、クリア時の被弾率よりはむしろ敵を何体倒したかに重点が置かれるステージ。そのため、ある程度のダメージは覚悟して強引に突破していく戦法をとることとなる。周囲の容赦ない砲撃は、小刻みなダッシュや空中ダッシュを繰り返して巧みに避け、まずはコントロールユニットを狙う。そして1基だけ残したらあとは制限時間内にどこまで稼げるかにかかっている。何かと苦労するものの、チャレンジしがいのあるステージだ。（※ステージ3のクリアボーナス＝10000点）

砲台は無視に限る

とにかく時間が惜しいので、いちいち砲台を壊しているヒマはない。そのため、敵MSを相手にするときはなるべく付近に砲台の設置されていない場所で戦いたいものだ。

だが場所を選ぶ時間もない。どうする!?

攻略ルート解説

スタート直後、基地内に突入するとザクが1機いるので速攻で倒し、近くのコントロールユニットへと向かう。ちなみに左下を最後に残す理由は、ここが周囲に最も砲台が多く設置されているため。なお、移動時は常にダッシュしておくと弾に当たりにくい。

自分の位置や方角を見失ったらポーズで確認しよう。

SPEC	MS-07B　グフ
移動力	B
ジャンプ力	C
攻撃力　マシンガン	10
飛び蹴り	100
クラッカー	50
	（直撃 250）
装甲（耐久力）	500

VSグフ

こちらを正面にとらえると繰り出してくる飛び蹴りは、特に予備動作もない上、スピードも速いためジャンプで回避する以外に有効な対抗策が見当たらない。さらにかなりの遠間からでも前ダッシュ→飛び蹴りの連係がくるのだが、それは見てからでもライフルが間に合うので安心してよい。攻略としては正面から斬りにいくと危険なため、飛び蹴りを回避した後、背後か側面から斬り倒す→追い撃ちが最も安全な戦法と思われる。

STEP1 MSを相手にしながらコントロールユニットを3基破壊する

まずユニットの破壊だが、まわりに敵がいた場合はやっかいなので先に倒し、やや離れた場所にいる敵はとりあえず無視。また、雨あられと飛んでくる砲撃は常にダッシュすることでそのほとんどを回避できるが、ショットの狙いがつけにくいという欠点も。その場合は前→後→前…（左→右でもかまわない）といった往復ダッシュを繰り返し、弾を避けながらユニットにショットを撃ち込む方法を試してみるといい。慣れたら臨機応変に。

ノーマルはショット5発で壊せるが、ハードだと7発とやや硬め。

STEP2 ダブデはミサイルで始末せよ

このステージのミサイルの使いどころはズバリここ。上空から（主砲でも本体のどちらでもかまわないので）計6発当てるだけでいとも簡単に破壊可能。2連装の主砲の破壊力はかなりのものだが、食らわなければ特に問題はない。砲塔の旋回スピード自体は速いものの、向きが固定した後、即座に回避すればOKなので緩急をつけた攻めでいこう。ただし、2門ある主砲はそれぞれ独立して動くため、それなりに警戒する必要がある。周囲に現れるグフはダブデを破壊した後で落ち着いて相手しよう。

当てる的は大きいので、狙いを外すようなことはまずないだろう。

STEP3 残った時間でできるだけ多くのMSを倒すべし

ここが正念場。評価Aを得るためには最低、グフ3機＋ザク9機以上倒す必要があるため、フィールド内を駆け回って敵機破壊に努めなくてはならない。そうなると時間の節約のため、ちまちまとライフルを当てるよりは相撃ち覚悟で斬りにいくほうがよい。リスクは大きいが、グフ相手でも運がよければ3発斬れることもあり、狙う価値は大。なお、ここでミサイルを1個残しておけば最後のユニット破壊時に5秒でカタをつけられる。

グフは1機あたり4000点とおいしいため、3機とも必ず倒すこと。

登場モビルスーツ:MS-09　ドム×6

STAGE 4「ジオン掃討作戦」

ドム6機を相手にするだけの単純なミッションだが、実はこのステージで仲間のジムを倒されずにクリアすると、なんと1機につき10000点ものボーナスが戦術得点にプラスされる。それを物語るかのようにドムは最初、味方機を執ように狙ってくるため、油断しているといともあっさり倒されてしまう。そこで具体的な攻略手順だが、まずスタート直後、すぐ近くでサマナ機が2機のドムを相手にしているため、それを速攻で撃破。次に少し離れた場所で戦うフィリップの援護に向かう。ここで3機のドムを倒し、急ぎサマナのいる地点に折り返す。すると最後の1機がいるはず。最も多い失敗例は遠くにいるフィリップ機が早々と倒されてしまうというもの。ここのドムは特に手強く、遠距離からの連続バズーカやサーベルでみるみるうちにジムの装甲を削り取ってしまう。これを防ぐには最初の2機を破壊するときに思い切ってミサイルをガンガン使い、さっさと倒してしまうに限る。（※ステージ4のクリアボーナス＝5000点）

SPEC	MS-09　ドム
移動力	A
ジャンプ力	A
攻撃力　ジャイアント・バズーカ	90
マシンガン	20
ショルダータックル	100
ヒートサーベル	100
装甲（耐久力）	600・700

VSドム

2種類あるドムの飛び道具は破壊力のあるバズーカ、速射性の高いマシンガンとともに強力なので、離れていては非常にまずい。狙いはドムが立ち止まってヒートサーベルを取り出す瞬間。近い場合はそのままサーベルで斬りにいき、やや遠い場合はショットで足止めしてサーベルにつなぐ。ライフルヒット後のよろけた状態へのサーベルは、通常だと2発しか入れることはできないが、ドムは例外。3発入れることができるので斬り倒すことが可能。また、ダッシュ中に旋回を併用するとホバー中のドムに対しライフルが格段に当てやすくなるので、常に狙っていきたい。下手な鉄砲もナントヤラだ。ドムを一度倒すことさえできれば、後はパターンにはめて簡単にしかも素早くしとめることができる。右のカコミを参照のこと。ちなみにバズーカを持ったタイプのほうが装甲値が高い。

対ドム用必勝パターン!!

ドムの起きあがりに密着し、立ちふさがるようにして自機を重ねる。するとドムは直進しようとして自機にひっかかり、無防備な姿をさらすことになる。ここはもちろんサーベルを当てておこう。2発斬ったところでドムもサーベルで反撃しようとするが、たいていこちらの3発目が先に入るため、再び転倒する。以下繰り返し。ここで追い撃ちする際、まれに猛烈な勢いで逃げられてしまうこともあるため、注意したい。

①斬り倒したら、ダッシュキャンセルで急停止
②ライフルで追い撃ち。起きあがりを待つ
③起きあがりに正面からサーベル攻撃を3発入れる
④ドムは再び倒れるので……（→繰り返す）

しかし、場合によってはどんなに急いでも間に合わないこともある。運も必要?

正面の敵にばかり気をとられていると、視界外から思わぬ一撃を食らう危険も。

仲間の援護に向かったら、自分をオトリにしてなるべくこちらに注意をひきつけるようにすること。

ブロックに成功した時点で死亡確定。いわゆるハメです。

ガンダム外伝こぼれ話③

破壊したMSの爆風にも攻撃判定が ……前作では味方の施設を自分の手で壊すことができたが、今回は"特殊施設の破壊"がミッションのキーになっていることが多いため、各施設は敵の流れ弾が当たったところで一切ダメージを受けない仕様となっている（何やら不公平な気もするが）。そのかわりといっては何だが、敵を倒した際の爆風には地形のみを壊せる攻撃判定があり、付らず。でなどを巻き込んで破壊することが可能である。だが、この方法で破壊した施設の点数は入らないのであしからず。しょせんは10点（砲台は40点）程度でしかないが。

登場モビルスーツ：MS-08TX(EXAM)　イフリート改×1

STAGE 5 「宿命の対決」

外伝II最大のヤマ場となるニムバスとの決戦。この戦いに勝利するのはそう難しくないと思われるが、ここで問題とするのはいかに被弾率を低く抑えて勝つか、という部分。計算方法が特殊扱いのこのステージは、残りダメージ1％につき400点（ノーマル・ハード共通）と、高配当となっているため、ぜひスコアアタックの限界に挑んでみてほしい。目指すは被段率1ケタ台／　確かにイフリート改の武装はどれも強力なものばかりだが、特に注意したいのが腕部グレネード。ダメージがでかい上、1度に4発撃ち込んでくる。全て食らえばこれだけで全体の約4分の1もの装甲が削り取られてしまう／　とにかく異常な反応速度を誇るイフリート改にどう追いつくか。それが全てといっても過言ではない。まずはそこから考えていこう。なお、ミサイルはもったいないので必ず使い切ること。（※ステージ5のクリアボーナス＝イージー・ノーマルは35000点、ハードモードは45000点）

SPEC	MS-08TX イフリート改	
移動力		A
ジャンプ力		S
ダッシュ力		A
攻撃力	腕部グレネード	200
	脚部ミサイルポッド	60
	ホーミングミサイル	100
	ショルダータックル	200
	ヒートサーベル	200
装甲（耐久力）		3000

VSイフリート改（ニムバス機）接近戦にもちこむために

1 ライフルに反応させ、着地地点を追え

結論からいうと、イフリート改が正面を向いている時にライフルを当てようと考えてはいけない。こちらのショットに確実に反応するため、当てるのはまず無理というもの。だが、飛び道具を撃たせない、という牽制にはなる。基本はショットを撃ちながら連続ダッシュでイフリート改の後をひたすら追いかけるだけなのだが、このときのショットはむやみに連射するのではなく、敵の動きを調整するために使うものと考えよう。要は遠くへ跳ばれたら追いつけないので再びライフルで反応させ、追いつける距離に跳んできたら全速力で追う、といった具合だ。

2 とにかく動きについていくべし

1の補足にもなるが、ダッシュ中の旋回行動はイフリート改を追うときに忘れてはならない重要テクニック。慣れないうちはつい忘れがちだが、するとしないとでは大違い。常に画面内に捉えておけば、わずかなスキも見逃すことはない。図を見てほしい。このような位置関係になった場合、うまく追いつくことができれば背後から斬りつけることができるし、追いつけないならだめでもともとのライフルが当たる可能性もある（逆をいえば背後のショットもやすやすと回避してしまうから恐ろしい）。ライフルがヒットしたらサーベルにつなぐことを忘れずに。

3 ミサイルを放つスキを狙え

脚部ミサイルポッドを発射する際、イフリート改は完全に立ち止まってくれるため、まさに追いつく絶好の機会。実はここで"右斜め前に歩く"ことでいとも簡単に10発全弾回避できるため、発射数を数えつつ歩き、攻撃終了と同時にサーベルで斬ってやろう。ちなみにこれは、イフリート改が右のミサイルポッドから弾を発射しているために起こる現象で、まさに弱点を発見した、という感じだ。そろそろミサイルが来そうだと思ったらショットは控えて（反応されると厄介だ）、右斜め前に歩きながら様子をうかがおう。また、ダッシュ側面に回り込むのも有効だ。

うまくバックをとったら…

通常のMSならば背後から斬るとバランスを崩して転倒するが、イフリート改は安定性が非常に高く、3発入れてもよろめくだけで決して倒れない。だがかえってそこがアダになるというもの。斬りつけた後の行動はだいたい前方向へダッシュするため、こちらもすぐ前ダッシュで追いかけよう。うまく追いつけば、連続して斬り続けることができ、一気に大ダメージを与えることも可能／　さらに地形にひっかかってくれれば倒の字か。

蛇行するように逃げる場合、旋回を使って振り切られぬよう。

正面から斬った場合でも

イフリート改がよろけているスキに、横移動と旋回とを巧みに使ってスルリと背後をとることもできる。そうなれば後はまったく同じ。もし、どうにも追いつけないようならミサイル（直撃させなくともよい）で足止めして斬りにいき、再びパターンにもっていくのも1つの方法である。

遠距離での対処法

①真正面には立つな／

イフリート改はこちらを真正面に捉えるとミサイルやらグレネードやらを発射してくる。特に安易な前ダッシュは厳禁!!　ミサイルポッドのいい餌食だ。ライフルで常に牽制し、弾を撃たせるな。

②追尾ミサイルはダッシュでかわせ／

ホーミング性能の高いミサイルは上空から襲いかかる際、左右方向の補正は行うが、前方向の補正はさほどでもないように思われる。よってだいたい前ダッシュで回避できる。空中は危険だ!!

ガードされたら

イフリート改に限ったことではないが、その直後、必ず近接攻撃がくるので素直に上空へ回避しよう。もし余裕があるなら即キャンセルして基本戦法の2へ。ただし十分な空間があるか注意せよ。

オーバーヒートしてしまったら

イフリート改に追いこうと、無理をするとすぐにバーニアが限界に達してしまう。そんなときはショットで牽制して攻撃する余裕を与えないようにしながら地形の陰に隠れてバーニアの回復までなんとかやりすごそう。もしイフリート改が近くにいた場合は、そんな状態でオーバーヒートした自分が悪いと思ってください。

特別集中講座 ジムでイフリート改に勝つ!!

はっきりいって相当無茶ですが、やってやれないレベルでもありません。健闘を祈る。

ジムで戦うときの注意点

まず何よりもツラいのが、バーニア性能の違い。ブルーと同じ感覚でいると、すぐにオーバーヒートしてしまう。よって、ダッシュは本当にここぞというとき以外うかつに使うことができない。また、当然旋回性能もEXAMが発動されるステージ5に比べると雲泥の差。唯一の救いといえば、耐久力が3000→2000になっていることくらい。何かと制約の多いこの機体で、ニムバスのイフリート改に勝てたなら、君の実力は本物だ。そこまで到達できたなら、ぜひ被弾率にもこだわり、より高みを目指してほしい。

EXAMの動きに死にもの狂いで食らいつけ!!

間合いを離されたら負けだ

両者の機動性能に大きな差があるのは仕方のないことなので、あとはパイロットの腕でカバーしよう。とはいうものの、絶対的にダッシュ力が足りないため、なかなか追いつけないはず。もし万が一、極端に間合いを広げられた場合、遠距離からのホーミングミサイルはジムには速すぎて、ほぼ避けるすべが無い／　そうなるとあとは仲間の増援を待つのみとなる……。

ジャンプの着地地点を斬れ／

なんとか動きについていけたなら、ホーミングミサイルは中～近距離ならまず当たらないため、ミサイルを撒く際のスキを狙うことも可能。狙いはジャンプの着地地点。イフリート改のジャンプ中のスピードは通常時に比べてややゆるやかなため、ダッシュで追いつくのも容易。だが、追いつくのに精一杯だと斬ってる最中にバーニア切れになるという情けない状況もあるので注意。

ミサイルポッド射出時のスキを見のがすな／

基本的にステージ5と同じパターンはほとんど通用しないが、これだけは通用する。中距離で様子を見ながら弾を避け、10発ミサイルが来たら右斜め前方によけ、確実に3段斬りまでもっていく。その後はもちろん背後に回り、例のパターンへ（うまくいかないことも多いが……）。とにかく、あきらめずにこれを待てば必ず勝てるはず!!

イフリート改出現地点

デモの後、イフリート改はサマナ機のすぐ近くに出現する。イフリート改は最も近くの敵を優先して攻撃するため、その習性を利用する手もあるが……？

例えばこのような弾道ならぎりぎりジャンプで回避できるけど。

方向キーは連打せず、斬るタイミングに合わせて入力すると◎。

90％以上のダメージを受けない限り負けはない。落ち着こう。

ガンダム外伝こぼれ話 4

EXAMシステムの謎　……機体性能を一時的に向上させることができるシステム、EXAM。しかしサーベルの威力が向上するのはともかくとして、ライフルの威力まで変化するのはちょっと妙な話である。そこでいろいろと考えてみた結果、「パイロットの感覚が鋭敏になっているため、無意識のうちに敵の装甲が薄い箇所を狙っている」のではないか？　という結論に達した。だが、それが本当に正解がどうかはわからない。ちなみに考えた中で次に良いと思われるものは「弾に込める気合が違う」というものだが、どうだろうか。ひょっとしたら……。

タクティクス オウガ

●リバーヒルソフト●発売中●5,800円●シミュレーションRPG●1人プレイのみ●全年齢推奨

「タクティクス」ならではの面白さを体験しよう

どんなに登場人物やストーリーが魅力的に見えても、ジャンルにシミュレーションと名のつくだけで、敷居が高いと思われがち。しかし、そんな理由で「タクティクス」を見過ごすなんて、あまりに損な話だ。こんなにもRPGと似た感覚で手軽に遊べ、戦闘の緊張感が面白いってことを、今回の記事で読んでわかってもらおう。

「それは失礼であったな、許されよ。…それにしても、どこかでお会いしたことはあったかな？」

デニム「…貴族、お会いしたことはございませんが…、ただ…」

魅力あふれるキャラが織りなす熱き人間ドラマ

皮肉にも、仇と手を組まねばならない場面もある。

思想は同じでも、人種が違うという理由で別れが……。自分の選んだ道によっては、仲間の顔ぶれも違ってくる。

親しみやすい4つのシステム

1 戦闘で操作するキャラは 最大で10人

戦闘に参加するユニットは、主人公を含めて最大10人。小人数制だから行動順序のローテーションも速く、1回1回のバトルがスピーディに行われる。

2 装備やアイテムの扱い方は RPGと同じ

ユニットにはRPGと同じ感覚で武器や防具が装備できる。4つまでという制限付きながら、組み合わせは自由で、剣や弓を同時に持つことも可能だ。

3 4章に分かれたボリュームある マルチシナリオ

本編は全4章だけど、選択肢でストーリーがまるごと変わるマルチシナリオを採用している。1度のプレイでは遊びきれない内容で、やりごたえは十分。

4 転職が楽しめる多種多様の クラスチェンジ

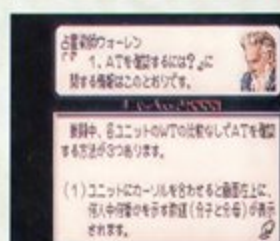
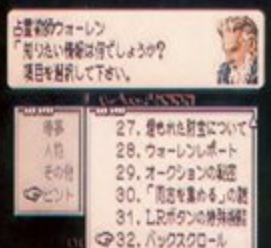
豊富なクラス（職業）を経験させ、自分のユニットを育てていく楽しさは格別！　男性、女性、ドラゴンに分かれて、様々なクラスが用意されているぞ。

シミュレーションゲーム初心者でもラクラク楽しめる機能

とにかくシミュレーションというジャンルは、「戦闘が難しい」「数値が多くて面倒くさい」というイメージがつきまとう。難解な取扱い説明書を読んで、うんざりする人は少なくないだろう。本作はこうした初心者が快適に遊べるよう、親切な機能がふんだんに盛り込まれている。ヘルプメッセージ、攻略アドバイスなど、まるでナビゲーターが付き添っている感覚でスムーズな操作ができるのだ。

ヘルプメッセージでCHECK！

パラメータのSTRって何？このマークは何を表しているの？　こんな細かい問題も、Xボタン1発で説明してくれるヘルプ機能搭載！

ウォーレンレポートでCHECK！

ウォーレンレポートの項目「ヒント」は、攻略に役立つ情報が満載!!　あるていど慣れた人向けだけど、知っておいて損はないぞ。

POINT ゲーム開始はゼノビア人がエスコートしてくれる

「タクティクス」のMPは、時間が経つごとに蓄積されるシステムだ。

ゲームの導入部分では、ランスロットを始めとしたゼノビア人らのメッセージに注目してほしい。話を追っていくと、まだ戦い方を知らない主人公に、戦闘のプロたちが戦術指南する展開になっているよね。今のところ、戦況を有利に進める知識がない点では、主人公もプレイヤーも同じ。こうしたストーリーの自然な流れを使って、さりげなく戦闘のコツを教えてくれているのだ。優しい心遣いに気づいただろうか。

ギルダスは地形を利用する情報を教えてくれる。ちゃんと覚えた？

軽い装備にすれば、それだけ素早く動けるということ。ムダに重いアイテムを持たないように。

画面下の表示が細かいけど、必要な情報は一部分だけ。メッセージを読めば操作法も迷わない。

メッセージに従って戦闘の流れをつかめ

一見細かそうな戦闘も、実際はかなりシンプル。戦闘がどう行われるかを、ナビゲーションメッセージ（操作法が表示される機能）に従いながら進行させてみよう。例えば目的を「敵を攻撃する」と考えると、こなすべき過程は移動→行動→攻撃の３段階になる。これで１人分の作業は終わり。あとは同じように人数分繰り返せばいいのである。移動する前に、攻撃、または待機することも可能なので、移動が先か行動が先か、状況に応じて考えよう。

ターゲットを仮に決めて、攻撃を仕掛ける瞬間。ナビゲーションメッセージの内容をよく読んでみよう。ちなみに、敵の正面から攻めると避けられる恐れがあるので、なるべく背面や側面にまわり込んで攻撃するといい。

GAME START

MOVE まず歩いてみよう

最初にやるべき操作は、ユニットを有利な場所に移動させること。これは敵を攻撃できる位置に、少しでも近づくためだ。「移動」アイコンを選ぶと行動範囲が光るので、そこから行きたい場所を決定する。

移動する場所は選択
ユニットの向きを決定

目的地に到着すると、４つの矢印が表示される。これはユニットの顔の向きを決定する表示なので、なるべく敵のいる方向を向かせよう。背中を見せていると、攻撃されても避けられないからね。

待機する場合は変わらないが、攻撃する場合は方向を指定しても敵の方を向く。

ACTION 次の行動は攻撃？ 待機？

いよいよ行動開始。敵を攻撃できる位置にいれば、「行動」アイコンを選んで使用する武器をかまえる。まだ敵との距離が開いているならば、「待機」アイコンで機動力を温存しておくのがセオリーだ。

アイテムだって使えるよ！

ここでは自分の装備しているアイテムが使用できる。体力が減っている場合には、回復アイテムを使って備えておこう。

アイテムの効果範囲は、自分か隣接した者のみ。

ATTACK ミスを恐れず攻撃に専念

攻撃方法は２種類あり、近距離の相手を目標とする「直接攻撃」、飛び道具で遠距離の相手にダメージを与える「投射攻撃」が選べる。敵に隣接して「直接攻撃」する場合は、必ず相手に反撃されるので注意!!

直接攻撃

投射攻撃

WAIT 待機するのも戦術のうち

やることがないから「待機」を選ぶ……こう考えがちだけど、実は大きなメリットがある。コマンド使用前（つまり移動も攻撃もしない）に使うと、次に行動できる順番が50%、使用後でも25%早くなるのだ。

ナビゲーションメッセージはこんなに便利！

地域マップ以外に、戦闘中の切り替えもOK。他のオプションも同様だ。

戦闘中もオン・オフOK!!

まずは左の画面写真を見てほしい。アイコンでコマンドを選んでいる以外は、すべてメッセージが表示されているのがわかるはず。順を追って読んでいけば、プレイヤーが次に何をすればいいのかが一目瞭然だ。これがナビゲーションメッセージというもの。実際は省いているシーンがあるので、もっと詳しくわかりやすく説明されると思っていい。ゲームに慣れてきたらオプション操作で表示を消せるので、ジャマに感じることもないのだ。

ADVICE 行動順序に注意

注意したいのが、行動順序を表すATだ。敵にカーソルを合わせると表示されるので、いつ攻撃してくるかを知る目安になる。また、「ユニット一覧」で、全員の情報が確認できることも覚えておこう。

貴重な戦力になるユニットの能力を知りつくそう

さてここからは、シミュレーション中級者を対象にして「タクティクス」独特の要素をクローズアップしていこう。ここでトレーニングの仕組みや、ユニット育成の奥深さを知れば、他のシミュレーションゲームが物足りなくなってしまうほど戦闘が面白くなるはずだ。戦死者を出さない戦術のポイントも紹介しているので、1章の攻略に役立ててもらいたい。

ユニットの増やし方

敵ユニットを説得

忠誠度は？

仲間にしたい敵がいたら、まず相手の名前をXボタンで調べる。すると、相手が今いる軍をどう思っているかがわかるのだ。この忠誠度が悪いほど、こちらに寝返ってくれる確率は高いということ。説得が成功しやすいぞ。

ショップで雇用

名前がつけられる！

ショップでは「同志を集める」でユニットが雇用でき、名前とエレメントが自由に決められる。また、地域限定ユニットもいるのでチェックしよう。

トレーニングで兵を鍛える

POINT1 ユニットのレベルを均一化

トレーニングとは自軍を2手に分けて、模擬戦を行うことだ。敵との戦闘と同様に経験値が得られるので、弱いユニットをレベルアップさせることもできる。実戦に参加させるメンバーに力差が出ないよう、トレーニングでレベルを均一化させるのだ。

最初に自軍のユニットを2チームに分ける。小人数で対戦した方が効率はいい。

基本は一コン対一コン。COM同士も便利だよ。

基本的にどのマップでもトレーニングは可能。これはわかりやすくいうと「経験値かせぎ」なのだが、アタックチームから脱落者を防いだり、雇用したばかりの新入りをすぐに育てたり、かなり利用価値がある。どうしても戦闘で勝てないという人は、ここでレベルアップに励んで力をつけ（敵はレベルの上限がある）、クリアをめざすということもできる。

模擬戦なので、一度倒されても死んだことにはならない。

POINT2 レベルの高いユニットがターゲット

レベルの差が開くほど、もらえる経験値が大きいってのは知ってるよな。同じレベル同士が殴りあっても意味がない。弱い者いじめはもっと無意味だ。だからレベルの高いヤツが、低いヤツのお相手をしてやらなければならないのさ。

効率のいいレベルの上げ方をずばりいおう。レベルの高い者をターゲットにし、レベルの低い者たちが「投石」攻撃を浴びせるのだ。いくらダメージを与えたかは関係ないので、チクチク攻めても経験値は普通にもらえるというわけ。経験値は1レベル差があるだけで一撃10ポイント前後が入手でき、トドメをさした場合は80ポイント前後が一気に加算される。覚えておこう。

ターゲット役は、打たれ強いカノープスやヴォルテールが適任かも。

1レベル差のユニットを倒すとこんなに経験値が！　レベルアップは確実だ。

コレで戦死者ゼロ！ 序盤戦をのりきる3つの戦術

戦闘はなんとか勝てるんだけど、どうしても戦死者が出て困る……というのはまだ戦闘を理解していない証拠。従来のターン制シミュレーションと同じ感覚でプレイしているんじゃないかな。ただ自分の順番を待って、何も考えずに突っ込んでいっては犠牲を払うのも当然だ。まともな装備がそろわない第1章を戦い抜くため、3つの戦術を参考にしてくれ！

1 投射攻撃で敵の反撃を回避

第1章の装備はショートソード、ショートボウ、レザーアーマー、キュアリーフの組み合わせでいこう。ショートボウを使えば、敵の反撃は一切くらわない。逆にこちらはショートソードで反撃できるので、リスクはかなり少なくなる。

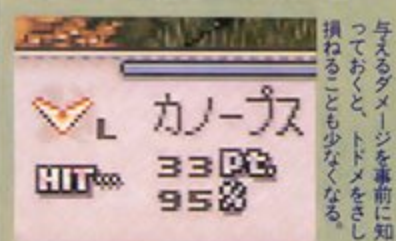
こんなに隣接していても、弓なら反撃されない。離れてスピアを使う作戦もマル。

2 待機して次の行動を早める

待機は勝つための重要な要素だ。特に回復ユニットは、魔法の届く範囲が広いため、ムダに移動する必要がない。極端な例をあげると、敵が1度攻撃している間、その場で待機していたクレリックは2度ヒーリングを使えるということ。

待機すれば次に行動できる順序が早くなるということを、肝に命じておこう。

3 HIT率を見て有効な攻撃を

攻撃のターゲットを決めようとした際、事前に知っておくと便利なのがHIT率。上が与えるダメージの予想値。下が命中率だ。ここでキャンセルし、武器を変更すれば数字が変わるので、トドメがさせる場合には、武器に切り替えると良い。

与えるダメージを事前に知っておくと、トドメをさし損ねることも少なくなる。

序盤の登場クラスはこれだけある

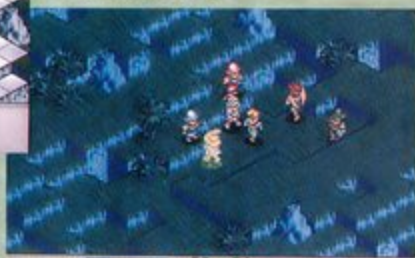
右で紹介しているのは、物語の序盤にチェンジ可能なユニットたち。前作でもおなじみのクラスチェンジだが、「タクティクス」ではこのシステムがかなり整理されている。そこに新しく導入された要素が、アラインメントの適性だ。アラインメントは主人公以外絶対に変わらない。だからカオス(C)のソルジャーがいくらパラメータを上げても、エクソシストには絶対になれない、ということが起こる。あらかじめプレイヤーは、それぞれのユニットの属性を把握し、クラスチェンジの方針を考えることになるのだ。制約が多そうにみえるけど、この条件によって重複するクラスが減り、バリエーションのあるチーム編成が作れるようになっている。豊富な職種が用意されているからこそ、1人1人が個性を持つ戦士に育てたいものだ。

POINT3 回復ユニットを活用

「レベルの高いユニットを、すぐに倒してはいけません。クレリック、エクソシストなどの回復ユニットを控えさせ、HPがわずかになったらヒーリングで助けるようにしましょう。ちなみに回復魔法をかけた際でも、経験値はもらえるのでご安心を。

回復ユニットをトレーニングに参加させるのはお約束。ターゲット(レベルの高いユニット)を失わないためもあるが、レベルを上げている最中のユニットがダメージを負うこともあるからだ。特にLサイズユニットは投射攻撃ができないので、いちいち反撃をくらいながら攻撃しなければならない。それを助けるために、ヒーリングの援護は必須なのだ。

HPが少なくなったらすぐにヒーリング。回復役は1人いれば十分かな。

回復は味方チーム、敵チーム関係なし。今はレベルアップが目的だからね。

▶クラスチェンジは何度でもOK!

クラスチェンジは、賢さや素早さといったパラメータが一定数値に達すると可能になる。しかも条件さえ満たしていれば、何度でもクラスを変えられるのだ。動きが遅いナイトが、トレーニングをする時だけニンジャになり、素早さを磨くというワザも通用する。

アラインメントに注意!

ヘルプメッセージはここでも活躍。Xボタンで呼び出すと、各クラスのクラスチェンジ条件が分かるようになっているのだ。

UNIT〈ユニット〉

序盤でクラスチェンジできるのは、男性が7タイプ、女性が5タイプそろっている。亜人や魔獣は、説得でしか仲間にならないヤツがいるぞ。

◆男性クラス

ソルジャー

男性ユニットのスタートクラス。全能力が平均的に伸びていく。そのまま育てても実力は中途半端なままなので、すぐにクラスチェンジすることをお勧めする。

ナイト

騎士。ソルジャーのクラスチェンジ先に見合うようだが、強さも防御力もはイマイチ。動きがやたら遅いのもネックになる。適性アラインメントはL・N。

バーサーカー

肉弾戦ならおまかせの戦士。移動は遅いもののかなり防御力があるので、前線を任せて安心だ。不器用なので、攻撃ミスは覚悟せよ。適性アラインメントはN・C。

ウィザード

魔法使い。ユニットと同じエレメントの魔法を装備させ、地道に育てていくと期待に応える活躍をする。1人は用意しておこう。適性アラインメントはN・C。

ビーストティマー

魔獣使い。その場にいるだけで、周囲3パネル以内にいるグリフォン、コカトリス、オクトパスの能力を高める。本人の戦闘能力は、ほぼバーサーカーと同じ。

エクソシスト

倒しても生き返るアンデッドを、完全に除霊できるのはこのクラスだけ。プレザンス神父が仲間になれば、作る必要はないはず。適性アラインメントはL。

ニンジャ

素早さと移動力の高さがウリの忍者。しかも魔法まで装備できる。防御力の弱さをなんとかすれば、かなり活躍できるはずだ。弓を持たせて遊撃に使おう。

◆女性クラス

アマゾネス

女性クラスのスタートクラス。パラメータは平均的に上昇するので、立場は男性のソルジャーとほとんど変わらない。手早くクラスチェンジするべきだ。

クレリック

敵を10人以上殺害しているとチェンジできない神聖なクラス。HPを回復する魔法が使えるので、必ず1人以上必要となる。適性アラインメントはL・N。

アーチャー

女性を戦力にしたいなら、迷わずアーチャーにするべきだ。弓による攻撃は範囲が広く、威力も剣の攻撃に匹敵するほど強い。適性アラインメントはN・C。

ヴァルキリー

槍が得意な魔法戦士。一部の攻撃魔法を使いこなせるが、強さも賢さも伸びが悪く、戦場においても非力さが目立つばかり。適性アラインメントはL・N。

ウィッチ

補助魔法のスペシャリスト。中盤で手に入る魔法、クイックムーブを上手に利用すれば、軍全体の戦力を数倍に増幅させることも可能。適性アライメントはN・C。

◆代表的な亜人・魔獣

ホークマン

有翼人。バルタン(カノープス)には能力的に及ばないが、どんな高さでも飛んで行ける移動力が魅力だ。カノープスのアシスタントとして雇用して悪くない。

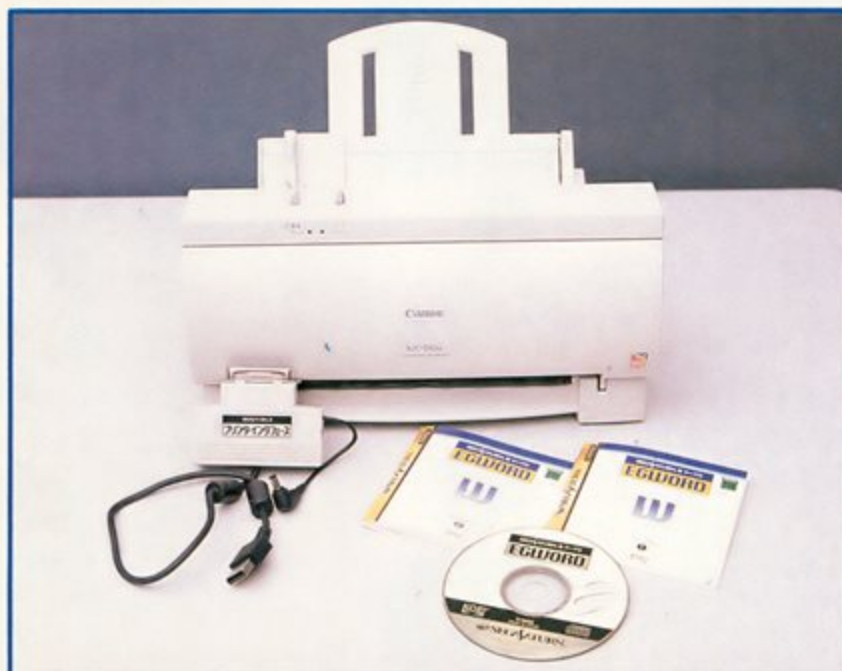
ゴースト

イクソシズムで体を失わない限り、HPがゼロになってもすぐ生き返る。魔法が装備可能なうえに、どんな場所にでもワープで移動できる。ぜひ説得しよう!

グリフォン

ライオン+ワシの合成獣。有翼人同様に、空を飛んで移動するので地形に左右されない。成長すると、自分のHPを削って飛び道具が出せるようになる。

特別企画

ユーザーを選ばないお手軽なセット！サターンで文書作成&印刷を楽しもう!!

セガサターン用ワープロセット

●光栄●発売中●29,800円

セット内容　サターン用ワープロ「EGWORD」　サターン用プリンタ・インタフェース　カラーバブルジェットプリンタ「BJC-210J」

ワープロ専用マシンやパソコンを所有していない層にも、簡単にワープロを扱えるようにというコンセプトで作られた「セガサターン用ワープロセット」。発売されたばかりのこのセットの内容は、サターン用ワープロソフト「EGWORD」、キャノン製カラープリンタ、そしてサターンとプリンタを接続するインターフェースで構成されている。気になるサターン本体への接続や、ワープロソフトの操作も非常にシンプルで、購入したその日から誰にでも実用化可能といえる。今の時期ならクリスマスカードや年賀状の作成に使うもよし、日常生活のちょっとしたお知らせ文書の印刷に利用するというのもいいだろう。

サターン本体とこのセットだけで文書作成とカラー印刷がすぐにできる。接続も、ごらんのとおりシンプルで扱いやすい。

キーボード、フロッピーにも対応

基本的には、ワープロセットとサターン本体のみでも問題なく機能するが、セガから別売されているキーボードとフロッピーディスクにも対応しているので、本格的な利用を考えている人は購入を検討してみてはいかがだろうか？キーボードを接続すれば文字入力がスムーズに、フロッピーディスクがあればサターン本体のメモリを逼迫することなく快適な環境で使用できるぞ（ちなみに、フロッピーにはゲームのデータもコピー可能）。

エルゴソフト開発者インタビュー

コンシューマ初のワープロソフトで話題のこのソフト。発売までにどんな経緯があったか、またこれからの展望について聞いてみた。

株式会社光栄
システム事業部
大鹿　敏宏 氏

編集部■まず、今回のサターンワープロを開発された経緯を教えてください。

中村■サターンは、CPUは32ビットが2つ、メモリは2MBもあり、CPUの性能も数年前のMS-DOSマシンより数段に良かった。その性能をゲームだけを使わせるにはもったいないと。で、提案されたのがサターンワープロだったんです。開発当初からワープロ機能はマルチメディア端末としていずれ必要となってくる、それを先取りしたかったんです。ただ問題なのは周辺機器がないことでした。

大鹿■そこで、インターフェイスは関連会社の日本デクスタから、プリンタはキャノンさんから資料的な御協力を得て、もちろんセガさんからも後々に御協力をいただけました。私はそれら他のメーカーさんとの橋渡し的なことをしてました。

編集部■お値段が29,800円というのはけっこう破格だとは思うんですが、これが実現できたわけは？

中村■やはり市場のニーズでしょうね。サターンが2万円ですから、3万円以上したら売れないんじゃないだろうかと思ったんですよ。本当はもっと高いほうがいいんですけど(笑)。ニーズに合わせると、2万円台がギリギリかな。

編集部■そのへん、押さえるためにもいろいろ企業努力をされたんでしょうね？

大鹿■光栄グループ（編集部注：エルゴソフトと日本デクスタが光栄グループ）の力を結集したということでしょうか。これがバラバラだといろいろ大変ですから。

編集部■今回のこの商品は、どんな人に使ってほしいですか？

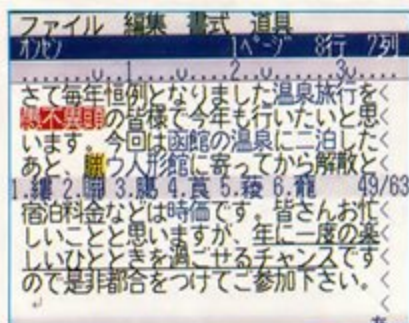
中村■ファミリーに使ってもらいたいですね。もちろん、ファミリーだけじゃなくてもいいんですけど。でも、あえて今回は、案内とか手紙とか年賀状とかのファミリーユースで使っていただきたい。同じワープロでも高機能ワープロでは高機能を必要とする文書を作っていただいて、あまり高機能を必要としない文書はゲーム機でも十分作れるということを知っていっていただきたいんです。今回は機能をかなり絞り込んでますが、あのくらいでちょうどいいかなと思ったんです。

編集部■実際に使ってみると、もうちょっとフォントの量があったらとか、文字の大きさももう少しあったほうがいいんじゃないかと思ったんですが？

中村■文字の大きさは、WindowsとかMacなどのOSがすべてサポートしているんです。以前のDOSパソコンでもできなかったんですよ。我々がワープロを作っても、我々が文字を開発しているわけではないんです。OSの持っている仕掛けを使っただけですから。その仕掛けをサターンで使うとなるとフォントの大小を

ご家族が集まって使って欲しいですね

EGWORDの使い方

「EGWORD」（イージーワード）の機能は、大きく分けて文書作成、イラスト類の挿入、印刷設定などがある。いずれも本格的なワープロと比較すると簡略化されており、機能が物足りないのは事実だ。しかし「お手軽かつ安価に」という利用目的ならこれぐらいシンプルなほうがかえって使いやすいかもしれない。また、年賀状やお見舞い、挨拶状など、日常でよく使用する文章のサンプルが豊富に収録されているのも、日頃手紙を書き慣れていない人にはありがたい。参考までに、文書のセーブは葉書の裏側1枚ぶんを例にとると約20ブロック前後と、案外消費容量が少ないのもうれしい。なお、ユーザー辞書や単語登録などもフォローしているが、こちらは約750ブロック以上消費するのでパワーメモリーを用意しておきたい。

家庭用テレビでの見やすさを考慮して、文字は大きめに表示されている。文字入力は、パッドで行う場合はソフトキーボードを使う（右の写真）。幅が大きい文書などは、縮小画面で全体を見渡すこともできる。いちおうこのサイズでも文字入力できるが、漢字の表示は簡略化されているので通常は全体確認にとどめておこう（右上の写真）。

実際にプリントアウトしてみる

セットの要ともいえるキャノン製のバブルジェットプリンタは、もともとパソコン用に市販されているもので、印字状態はまずまず。緻密なイラストの印刷は時間がかかる（通常の印字や簡略イラストは問題なし）が、コンパクトなサイズと比較的静かな作動音は評価できる。まあ、あれこれ言うより、実際に印刷した例を見てもらおう。

ハガキ印刷例

ソフト内に収録されている500以上のイラストや、罫線、文字反転、文字色設定を組み合わせるだけで、葉書印刷も簡単にできる。

イラスト・キャラクター類

光栄作品のキャラや、セガ系キャラのCGはこのセットならではのサービス。他にも、緻密な絵画や季節・行事（七五三やバレンタインデーなど）

に合わせたイラストも用意されている。ちなみにこの2枚はA4サイズで印刷した例だ。

本当に手軽に使えるよう心がけました

株式会社エルゴソフト 常務取締役 中村憲二氏

使う仕掛けをサターン側に埋め込まなければならないんです。そうするとメモリやハードディスクもいりますし、サターンでは無理かなと。私自身も個人的には不満なんですけどね。

大鹿■私も一番気になっていたんです。

編集部■サターンモデム、通信モデムに関してはどうでしょうか？　例えば、あらかじめサターンワープロのほうで作っておいた文書をアップロードするなど？

中村■そのへんは社内的に前向きに考えていきたいと思ってます。将来的にはテキストベースの作業はこれでまかなえるようにしたいと思っています。

編集部■あとプリンタ関係でお聞きしますと、セットの中に入っているプリンタ以外のプリンタはどうなんでしょうか？

中村■接続自体はできますが、インターフェイスが「BJC-210J」専用ですので動作はしません。

編集部■1画面の文字量を増やすためにハイレゾモードを使用することは？

中村■ハイレゾにするとチラツキますし、小さい字は見にくいんです。だから、我々は解像度を上げるのではなくて、8ドットフォントを用意したんです。

編集部■そのフォントはエルゴさんで開発されたんですか？

中村■フォントはフォントメーカーから買って用意しました。印刷フォントも3つ用意しました。サターン用のフォントはセガさんから提供される最初の16ドットの表示フォントだけなんです。それ以外の小さいフォントは買ってるんですよ。大変なんですよ、ワープロって（笑）。

編集部■今後単品で発売する予定は？

大鹿■もともとは単品発売もする予定だったんですけど、購入するユーザーは自宅にパソコンもプリンタもなくてワープロ専用機もないような人が想定されます。するとバラバラで売るより、セットだけのほうがいいのでは、と思ったんです。

編集部■バージョンアップの際は単品価格はいくらぐらいになるのでしょう。

大鹿■当初はソフトが6,800円、インターフェイスが6,800円でプリンタが19,800円でしたので、それぐらいになるでしょう。

編集部■今後のバージョンアップはどのようなものを検討されてますか？

中村■セガのデジカメ、DIGIOへの対応は考えています。楽しむという方向にバージョンアップしたいですね。ワープロの機能を上げるのではなく、楽しめるような要素を入れようと。

編集部■まさに、年賀状にぴったりですね。では、まだ買っていないユーザーさんに向けてメッセージをお願いします。買った人にはこういう可能性があるよという感じでお願いします。

中村■ご家庭の様々なシーンで汎用的な使い方をしてほしいですね。楽しんで使ってもらって、年賀状とか簡単な手紙とか、手軽に作れるワープロとして皆さんにお薦めしたいですね。

大鹿■私も、年賀状ですね。クリップアートとしてアンジェリーク、ウイニングポスト、信長、三國志を入れてますけど、ファイティングバイパーズとソニックとバーチャキッズなどキャラクター人気の高いセガキャラクターも入ってますので、それらを使って自分なりの年賀状を作ると楽しいのでは、と思っています。

GAME-WARE NEWS

今後のGWは CD-ROM 2枚組です

GW4号の最新情報&画面写真を初公開！

GWがついにCD-ROM 2枚組ソフトになります。ゲームの連載といった基本コンセプトは継承しつつ、改善すべき部分は大幅に改善した、思い切りのいいリニューアルになりそうです。発売日、価格はまだ未定ですが、そう遠くもそう高くもないハズです。

その斬新なコンセプトに多くのユーザーの関心が集まる一方で、容量不足からくる各コンテンツの中途半端さが指摘されてきたGW。しかしCD-ROM 2枚組仕様となる4号からは、そんな心配もなくなります。「ミニゲームはよりミニゲームらしく、連載ゲームは一定水準以上のものに」という森社長のコメントどおり、単にコンテンツが増えただけでなく、1つ1つのクオリティ、完成度も向上している点はゴリッパです。こう言うと何かと語弊があるかもしれませんが、〝ゲームウェア〟というタイトルから連想されるソフト形態にだいぶ近づいた感がありますね。

今回はゲームを中心としたコンテンツ紹介ですが、それだけでも新生GWのボリュームが伝わると思います。まずはとくとご覧あれ。

2枚になることによって、メニュー画面のレイアウトも若干変更される（写真はVOL・3）。

収録ゲームはこんなにある！

収録されているゲームは、ライトユーザーも安心のラインナップ。対戦型が多いのがうれしいね。

2人同時プレイも可能！おなじみの風景がアクションゲームに ゴンドラくん

窓ふき職人のゴンドラくんとツンドラ君は、ドラゴン親方に一人前と認めてもらうため、ライバルへの対抗心をむき出しにして、今日も高層ビルの窓ふきに精を出すのであった。しかし窓ふき作業には常に危険がつきもの。吹き付けるビル風、空を飛び回る鳥達、そして、宇宙から落下してくる隕石……。過酷な条件を乗り越えて親方に認められるのはどっちだ？　1人でプレイしても楽しいけど、2人で競い合えばなお燃える、魅惑のアクションゲームだ。

ビル窓ふきのゲーム化は、MSXの「窓ふき清掃会社スイング君」以来だろう。

プレゼント企画もあるオマケというには愉快すぎるゲーム おたのしみスロット

スロットはスロットでもただのスロットとはワケが違う。メダル枚数が一定量を越えた時に表示されるパスワードをハガキに書いて、応募券とともにGEに送れば、ステキな景品がもらえるのだ！メダルを増やす方法は、スロットで当てる以外にも、コンテンツ間を移動するたびに10枚ずつ加算されていく。GWを頻繁に立ち上げればオケラになることはないわけだ。

今週のアナタの運勢を逐一フォロー バーバラこのみの数占術

謎の占い師〝バーバラこのみ〟が、GW4号の発売からむこう3カ月間のアナタの運勢を、1週間ごとのバイオリズムと詳しい解説で占ってくれるぞ！　このコーナーはサターン本体の時計機能に対応しているので、最初にユーザー設定しておけば、あとは起動するたびに運勢をチェックできる。

ソフトを立ち上げたらまず表示されるようになっているのがニクいね。

コピーのパズルランド

2つのカテゴリーを同時に満たす、という荒技も可能。かなり奥が深そうだ。

指の形をしたキャラ、ユッピー（ストライク／）が活躍する「ユッピーのパズルランド」は、２Ｐ対戦ができる絵合わせパズルゲームだ。描かれている絵の種類（動物、植物、鳥など）やパネルを囲んでいる色といった、カテゴリーの共通するパネルをつなげてクリアしていくのだが、面白いのは、たぬき、きもの、ノート、とんぼ……といった〝絵しりとり〟の組み合わせもあるということ。ガチガチの左脳思考と反射神経だけでは、ライバルをギャフンと言わせることはできないのだ。

エ!?　今度は縦スクロールアクションなの!?

ピピットボーイの大冒険４

ピピットは不滅です

デジタルデータの海原を軽やかにサーフし続けるピピットボーイ。その憂いを帯びたキャラクター性と〝道を進む〟というポリシーはユーザーの間に浸透しているが（いるよね!?）、今回挑戦するのは縦スクロール・アクション。具体的なゲームシステムは、画面上から下に強制スクロールする道をピピットを左右に動かして進んでいく……という、昔のエレメカのドライブゲームをほうふつさせる内容。これはこれで中毒性が高そうだ。余談だけど〝すでに新しい彼女と付き合っているピピットが、誘拐されたラー姫の救出に無理やり駆り出される〟というほろ苦ストーリー（笑）も見逃せないなあ。

ますます加速する不条理世界！

お兄さん

あまりにも脈絡のないストーリー展開とソリッド＆シュールなキャラデザインがユーザーに波紋を投げかけたデジタル絵本「お兄さん」。今回のお題は〝霧の港町の中華な出来事〟！　霧の港町に足を踏みいれた兄弟は１軒の中華料理屋で腹を満たす。そこでお兄さんがラーメンのなるとを残したことから事件は始まるのであった。

分岐の要素はなくなり、純粋にストーリーを追っていく形式になった。ただただ圧倒されろ！

もちろん収録の定番タイトル

エジホン

一般ユーザーからの投稿作品の収録も本格的に始まり、単にプレイするだけでなく「自分が投稿した作品はどうなったかしら？」とワクワクしながらゲームを進める楽しさも加わった「エジホン」。今回は、メル子ちゃんとテモナ君が健気（？）に活躍するミニゲームが復活。オリジナルが２種類収録されるとのことなので、こちらのほうも大いに期待だ。

魁！エジホンギャラリー

第２回

CGデザイナー北山貴代さん

サタマガ読者の皆さんもレッツ・エジホン！　のこのコーナー。今回はMAC姿がお似合いの女流デザイナー北山さんの作品です。梶原一騎のファンらしい、濃い絵ですね。彼女は手描きイラスト原画と取り込みの線画データで提出してくれました。イメージが伝わりやすくスタッフの手間も省ける、一石二鳥な方法です。

原画 ➡

題名：禿げた秀才

まだまだあるよGW4号情報

今回取り上げただけでも相当な数のコンテンツが収録されていることがおわかりいただけると思うが、ＧＷ４号の中身はこれがすべてではない。それらを順を追って紹介していこう。デジタルコミック「**レジェンド・オブ・サラ**」はPART3の今回で連載終了。いつもより増ページで、失踪したサラの謎が明らかになるか!?　また、その進退が取り沙汰されていた**体験版サターンソフト**だが、結局４号以降で完全復活することになった。収録タイトルはまだ秘密だけど、ひょっとしたら結構ビッグなタイトルが収録されるかもしれないぞ。GWの大きな柱のひとつである**情報コーナー**は大幅にリニューアル。タイトルリストを中心とした〝広く浅く〟の編集方針で続行していくとのこと。リスト中の一部の項目は、サウンドやムービーの再生によってその内容をチェックできるようになっているので、従来以上にフレキシブルに利用できるだろう。**デジタルギャラリー**および**カンパニーフォーラム**は従来通り収録され、固定ファンも一安心といったところだ。まだあるぞ。じつは収録企画には**隠し玉が２タイトル**ほど控えているのだ。そのうちの１本は以前このコーナーで話題にのぼった○○○か？　といった情報は次号以降にて。

ＧＷもついに２枚組っすね。〝ディスク８枚にわたる大作ソフト／〟ていうのも魅力的ですが、このように独立したゲームが複数のディスクにいっぱい収録されているってのも捨て難いですね。さらに占いやスロットのように、ソフトの連載性、バラエティ性を意識したコンテンツの存在も、福袋的賑やかさを助長してくれます。今回のリニューアル、個人的にはいいと思いますが、皆さんはいかがでしょうか。

このコーナーあてさき

〒103　東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク（株）セガサターンマガジン編集部
「デ・ラ・ゲームウェア」係

NAMo'S TALK

●どうでもいいことだけど、以前NAMoさんが「高橋幸宏の〝メルシィ・僕〟でも……」と言ってたけど、あれは歌ってるのは竹中直人ですよね？　たしかに作曲は高橋幸宏だけどさー。（静岡県・チャーリーボブ彦）　NAMo：ああ、それは高橋幸宏が自分のアルバム（「Fate of Gold」・1995年）でもカバーしてるんですよ。ちなみに竹中直人の最新アルバム「イレイザーヘッド」の中の「おいしい水」という曲も、彼はやはり最新アルバムでカバーしてます。ええ、結構好きなんです……。

セガサターンマガジン読者のアイデアがゲームのクオリティを上げる!

広島

七瀬 優

改めての紹介となるが、毎回このコーナーに登場してもらっている爲我井氏（右の写真）は、ソフトの企画・制作を担当しているゲームデザイナー。正月返上で「センチメンタルグラフティ」の制作に没頭……。

七瀬も"ワシ"って言うんですか？

編集部　今回の広島と京都はすでに現地取材に行かれたんですよね。

爲我井　広島では三段渓っていう所に行ったんですよ。結構市内から遠いんですね。高速道路使って1時間ぐらいかかるのかな。車停められる場所から20分ぐらい歩くと二段滝、1時間で三段滝まで行けるんですが、そこのきれいな景色は広島のキャラクター、七瀬に合っていていいかなあって。

編集部　話ついでに伺いますけど、七瀬って、12人の女の子の中で一番得体が知れないというか。

爲我井　僕は個人的には気に入っているんですけどね。開発スタッフの中ではどうも〝不思議な子〟っていうイメージが先行しているようで、「（高松の）杉原が鳥を呼ぶんだから七瀬はUFOを呼ばなきゃいかんな」と（笑）。それはなしですけど。七瀬は綺麗とか可愛いとかっていうんじゃなくて、カッコよくしたいですね。

編集部　アウトローっぽい？

爲我井　実際にはそうはしないと思いますけど、自分の事を〝ボク〟と言っちゃうようなイメージ。

編集部　広島だから〝ワシ〟とか。

爲我井　女の人は使ってませんよ。

編集部　そ、そうですか。ではそろそろ採用者のほうを。

爲我井　本人の書き込み入りの広島弁の本を送ってくれた、広島市の長野博英さんです。広島弁はこれをそのまま参考文献として利用したいくらいですね。

編集部　他に目立ったものは？

爲我井　おもしろいところでは、大下庄司さんの送ってくれた広島大学付属中高等学校の体育祭に行われるマスゲームですね。確かに珍しいけど、ねえ（笑）。

編集部　〝これはデートスポットではないのですが〟ってちゃんと書いてあるのがいいですね。テレカあげちゃいましょうよ。

まだ知らない、見たこともない空の下に行こう

どちらかと言えばひとりでいるのが好きで、ミステリアスで不思議なイメージを与える彼女。一般常識や法則にはとらわれず、独自の感性で物事の善し悪しを判断している。思い立ったら即行動するタイプなので、突飛な行動を取っていると見られがちだ。中学1年生の夏休みのある日、星を見にふらっと厳島にでかけた彼女は、引っ越してきたばかりの主人公に出会い、一緒にペルセウス座流星群を見ることになる。友達とも恋人とも違う不思議なふたりの関係は夏休みの間しか続かなかったが（2学期が始まるとともに主人公が転校してしまったから）、転校で各地を点々とした主人公の体験談は、以後彼女が旅行好きになるきっかけとなった。

【データ】身長……160cm／B・W・H……85cm、56cm、85cm／誕生日……12月18日（射手座）／血液型……B型／現住所……広島県広島市／通学校……県立朱之宮高校

放たれた矢のように迷う気持ちはないけれど…

話し方や物腰が柔らかく、どことなくはかなげな印象を受ける古典的な大和撫子。所属クラブは弓道部。主人公と一緒に過ごしていたのは小学6年生の4月から9月まで。男の子の友達がひとりもいなかった若菜の前に突如現れた形となった主人公。厳格でおっかない祖父をもろともせず彼女に親しく話しかけ、ついに若菜にとって初めての異性の友達になったのだ。古い蔵の中で遊んでいたある日、運悪く祖父に見つかってしまい、罰として一晩、若菜は1人で倉に閉じこめられてしまう。それがきっかけで密閉された暗闇が苦手になったというが、主人公の優しさに触れることができた、という思い出も同時に存在しているのだ。

【データ】身長……165cm／B・W・H……84cm、57cm、85cm／誕生日……9月16日(乙女座)／血液型……A型／現住所……京都府京都市／通学校……私立紫雲女子高校

等間隔に座ったカップルが愛を語り合う鴨川……

爲我井　京都市内の四条通りの河原町を挙げている方が多かったですね。東京でいう新宿とか渋谷みたいな場所なんですが、近くに新京極などのアーケード街がいっぱい並んでいて、地元の人と観光客が入り交じって、とにかく賑やかなところです。あとは河原町の駅付近に流れている賀茂川。明治時代風の建物があって実際感じのいい場所なんですが、河原町とセットで皆さん紹介していますね。
編集部　新京極で買い物して河原町を歩いて、食事をしてから最後は賀茂川の川べりでっていうデートコースが定番なんでしょうか。
爲我井　夕方から夜にかけては、河川敷にカップルが等間隔でズラーッと並んで座っているそうですよ。そういえば面白い情報がありました。提供者は京都市の笹本哲司さん。赤レンガみたいな馬鹿デカい中華料理屋の建物があるんですけど。その辺の川原はファーストキスの多発地帯だそうです(笑)。
編集部　言い切ってるとこがすごい(笑)。どういう統計なんだろ？
爲我井　あと彼は鈴虫寺のお守りも一緒に送ってくれました。"恋愛成就の寺として知る人ぞ知る場所で、芸能界でも秘かなブームになっています"とのことですが、清水寺の中にある地主神社を同じような位置づけで採用するつもりなので、見送りということで……。
編集部　でも笹本さん、結構味のある情報をいっぱい送ってくれましたよね。同封されていたお守りも、使い古した感じがまたいい。
爲我井　効力の出涸らしというか。彼女と別れちゃったのかな(笑)。採用にしましょう。
編集部　あと具体的な情報ではないんですけど、"観光スポットを出すな"っていう意見が多かったですね、京都は。
爲我井　観光地としてのこだわりというか、普段の生活に溶け込んでいるからこそそのこだわりがあるのかなあ、なんていうのが正直な感想です。たしかに2人で金閣寺行くってのも確かに違いますけどね。
編集部　キャラクターの綾崎に関しても、そういった京都の人の気質が反映されるんでしょうか。
爲我井　外見イメージは礼儀正しくおとなしく……だけど、結構じんはしっかりしている、といったように、キャラの態度とメッセージのギャップなどで性格の二面性を出せればいいなと思っています。

WAKANA AYASAKI

綾崎若菜

もうお正月ですね

全国各地に分散(？)している12人の少女達は、ゲーム中ではお互いの存在を知らないまま「恋のライバル」になります。このイラストは原画の甲斐さんがほんの悪戯心で描き起こした架空の1カット。ものすごく熱中して見えるのは、"カルタの勝負に恋を賭けている"から…なのかもしれません。　(広報・本明)

レッドカンパニー西の市通り!!

拡張版 「サクラ大戦」の音楽に関わった田中公平氏、牧野幸文氏、原太郎氏に登場していただき、本作の音楽、可能性を熱く語ってもらった。

「サクラ大戦」帝国歌劇団・音楽のルーツに迫る!!

作曲家 田中 公平 氏

「サクラ大戦」では作曲と音楽監督を担当。そのメロディアスで、どこか懐かしさすら漂う作品は、ゲームマニアのみならず幅広い支持を獲得。「トップをねらえ!」など伝説的な作品を多数作曲した天才である。

本誌■本日は「サクラ大戦」の音楽関係に関わっている皆さんに集まっていただいてお話をうかがいたいと思います。「サクラ大戦」の音楽は制作段階の早い時期からできていた、というお話を広井王子さんからうかがいましたが……。

田中■私と広井氏は「天外魔境」のオリジナルビデオアニメの時に初めて一緒に仕事をしまして、意気投合したんです。それで一緒に面白いゲームを作りたい、という話が持ち上がって……。その時、広井氏が一緒にミュージカルみたいなものを企画したい、と言っていたんです。これが5、6年以上も前なんですよ。ですから僕は「サクラ大戦」に1番最初から関わっていた、という人間の1人だったんです。

本誌■スタッフの原形という形で考えればいいのでしょうか?

田中■そうですね。それで、広井氏が「桜」(サクラ大戦の前身のゲーム案)というのを持ち込んできて、これを本格的にミュージカルにしよう、と話が盛り上がりました。そこから始まったんですよ。それが3年くらい前です。

本誌■それがミュージカルからゲームに移り変わったわけということなんですね。ちなみに広井さんから、「オープニングを作る時に『青い山脈』のイメージで戦隊モノふうにしてください」と田中さんにお願いした、というお話をうかがいましたが……。

田中■広井氏のほうからこういうような曲を作りたいと、題名だけという感じでお話がありました(笑)。ゲームが形になるよりも先に曲だけはできていましたから。でも、曲を最初に作っておくというのは、新しいソフトを作る時のひとつのプレゼンテーションのやり方として、非常に正しかったと思いますよ。最初はみんな半信半疑で、こんなゲームがヒットするのかと心配もあったわけです。そのもうひとつ煮えきらない周りをなんとかしなければいけないということで、まず主題歌を作ろうという話が出たんです。結果、それがうまく当たったというか、僕もあのようなメロディがパッと頭に浮かぶとは思わなかったんですけれど……。それであのオープニングソングができたとたんに、周りの方たちも一気に盛り上がったというか、そういう意味では非常にうまくいったなと思います。

本誌■開発の方も、ずーっと歌を流しながら開発していたというお話を聞いています。あと「サクラ大戦」は〝太正〟という架空の時代を舞台にしていますが、メロディの構成が色とりどりですよね。

田中■当初から、これは太正の名を借りながら昭和歌謡史をやろうということだったんです(笑)。だから広井氏が1番最初に50曲作ろうと言いまして、「わかった50曲やろう」という話になったんですけれど、最終的には11曲に絞り込みました。でも、もし続編が出続けたとしたら、ひょっとしてトータルで50になるかもしれないですね(笑)。そうなったら1番最初から考えていた昭和歌謡史ができますからね。それは広井氏とも意見は一致しているんです。

本誌■セガサイドとしてはいかがでしたか?

牧野■曲の表現や、どういうふうな内容の音楽を作るかというのは、お話があったとおり広井さんと田中さんのほうでずっと打ち合わせをされていたので、我々が最初に手をつけたのは実際にゲームを作る時に、どういうサウンドのデザインをするか、という部分なんですよ。BGMあり、効果音あり、セリフも出てくる、と。それにムービーも入るし、本編のほうもあるということで、それぞれのシーンごとにどういうふうに音を出すかというサウンドデザインが最初の僕らの取り掛かりだったんですよ。いかんせん初期の企画段階では、ゲームの最後まで煮詰まっていないじゃないですか。だからある程度先読みして進めて、サウンドのスペックは原曲に変更があるにしたがって、サウンドデザインのほうも少しずつ変えていく、というやり方でした。とにかく最初は歌がたくさんあるということなので、CD-DAで再生するのか、それともストリームで再生するのか、それから内蔵音源はどう使うんだという音源の割り振り。ここが1番最初に悩んだポイントでしたね。

本誌■その結果「サクラ大戦」の音楽はどのようにサウンドデザインされたんでしょうか?

牧野■本編のBGMを全部内蔵音源で、ムービーパートについてはストリーム再生とCD-DAを併用しているという状況です。あとセリフは全部ストリーム再生なんです。当初、CD何枚組にするかというのも決まっていなくて、最終段階で2枚組でいこうと決まったんですよ。最初は何とか1枚という話もあったんです

セガ デジタルメディア制作部 部長
牧野 幸文 氏

メガドライブ時代から「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」をはじめ、セガのビッグタイトルに関わる。「サクラ大戦」でもその実力をいかんなく発揮した実力派である。年末の話題作「クリスマスナイツ」にも参加した。

が、そのデータ量を計算すると、とてもじゃないけど入らないというのが結論でした。

本誌■あと、ユーザーから「セリフを全部音声出力してもらいたい」という要望が多かったんですよ。そこのところは今後の課題ですか？（笑）。

牧野■そうですね。これは僕らのような全体のスケジュールを眺めている人間のやらなければいけないことなんです。問題はどういうタイミングで収録をしていくのか、というところなんですよ。本当は企画がガッチリ固まっていて、これで変更がないと言うんだったらもう決まったモノを全部録っちゃえばいいんですけれど、より良くしていくためにどんどん企画を変更していくじゃないですか。そうすると変更をどこまでやり続けるんだ、という見切りが必要になるんです。ここを今後はもうちょっとシビアに見て、ユーザーの方に納得していただける作品を作りたいと思っています。

本誌■原さんは「サクラ大戦」ではどういったお仕事をされたのでしょうか？

原■私は本編BGM、内蔵音源の部分に関わりました。田中先生の書かれた楽譜とその意向を、セガさんにプログラム的な言葉に換えて説明したりとか、先生の表現したいものの再現を、サウンドの方と一緒にやらせていただきました。いわゆる田中先生とセガさんの中継役ですね。仕事中はかなり無理難題も言いましたよ、牧野さんの怖い目が光る中で（笑）。僕が思うに、今回特にエキストレーションを使っての内蔵音源で出力する部分というのは、確かに昔から比べて非常に表現しやすいものにはなっているんですが、先生が作曲された音楽を完全に表現するというのは容量の関係で非常に難しい作業でしたね。

牧野■まあ、サターンの内蔵音源を使っているゲームは、たくさんあるんですけれど、その中でも「サクラ大戦」は非常に良いデキに仕上がったと思っています。内蔵音源を使ったデータの作り方というのは、昔からゲームの世界ではあることなんですが、まだまだ使いきれていないという感じですね。いろんなゲームを見ていても、さっきお話ししましたがストリーム再生とかCD-DAというのは、確かに作っていく段階というのは通常の音楽を作っていくのと全く同じですから、再生するのは簡単なんです。ところが内蔵音源というのは細かい作業が必要なんです。でもメリットとして、フレキシブルに音楽を再生するということに非常に長けているという部分もありますから、それぞれメリット、デメリットというのがあるんです。まだまだその内蔵音源の使用方法や実際の音のクオリティという部分では使い切れてないところが多いと思います。逆に言うとそういうのを使いこなしていくというのは、面白い部分でもあるんですよ。

本誌■牧野さんの田中先生と一緒に仕事された感想は？

牧野■田中先生自身、サターンの持っているスペックを知っていらしたんで、そういった意味ではよく考えて作曲されているなあ、と感心しましたね。

田中■僕自身、ゲーム好きだからね（笑）。

本誌■「サクラ大戦」の音楽CDも、いよいよ発売が近くなってきましたね。あと、セガカラに「檄！帝国華撃団」と「花咲く乙女」が入って、巷ではゲームを遊んだ人がよく唄いに行っているとの話を聞きますが、やはり唄いやすい、覚えやすいメロディラインというのも影響しているんでしょうか？

田中■広井氏と１番最初に話したんですが、最近はリズム系の曲ばかりじゃないですか。今の子供ってそれしか聴かずに暮らしているんですね。30代ぐらいまでの年齢の方はメロディもリズムも一応両方聴いている。今の10代の子が聴く音楽はユーロビート系がほとんどですよね。ですから、アニメやゲームが１番やるべきことは流行を追いかけるのではなく、アニメならではのちゃんとした文化を守って、そこに感動を与え続けるということが僕らの使命だと思っているんです。「サクラ大戦」では絶対にその隙間を埋めて上げようと考えました。ちょっと古くさく聴こえるかもしれないですけれど、「今、君たちが聴いているのとはちょっと違う」という、そういうものを提供してあげられたらということなんですよ。「サクラ大戦」のCDがヒットするようになれば、やっぱりまだそういう「古くささ」を求めている人もたくさんいるんだと考えることができるんですよ。今回は、音楽が仮にダサイと言われても、それは当初からの予定どおりでしたから。やろうと思えばユーロビート系でもできますからね。そうじゃないほうをあえて選んで「サクラ大戦」は音楽を作ったんです。

本誌■でも時代設定を考えると、その古くささがストーリーにもピッタリハマっていたと思いますが。

田中■でも、すごいダサイと言われる可能性もあるな、と思っていたんですよ。メロディ的に。でも編曲がすばらしかったので助かった面もありましたね。

本誌■編曲をされた方は？

田中■私と同じ事務所の根岸貴幸君というアレンジャーです。

原■アレンジ自体はものすごい斬新なこともやってらして、驚かされました。感心もしたし、勉強にもなりました。

田中■あのアレンジは絶対考えつかないですよ、普通の人でしたら。

原■でも、真似するとわかっちゃうくらいインパクトが強い。

田中■そういうことで、結局良いものは絶対残していきたいなというのが僕の考えにありました。

本誌■セガさんのほうで、初めて曲を聴いた時のインパクトはどうでしたか？

牧野■インパクトありましたよ。テープがきて音楽を聴いた時の開発チームのメンバーの感想は、「イメージどおり」という声が高かったですね。開発中もずっと聴いていましたし、当初から絶対CDになるんだよねって期待していましたから。

田中■１番私が気になったのは、ゲームをやらない方やアニメを見ない方たちの反応なんです。テレビであれだけCMを流してもらったんで、そういった方たちがCMで流れている部分だけ歌っているという話を聞きました。また、女性の方にもウケがよかった。うれしいですね。今までにないケースですよ。

牧野■セガカラの話なんですけれども、この歌が出た時にセガカラの担当者の方に僕のほうから連絡して、リリースしてほしいという話をしたんですよ。そうしたら逆にその担当者はもちろんリリースしますよ、と。もう準備を始めていますから心配しないでください、といったぐらい。

ティーズミュージック 代表取締役
原 太郎 氏

「サクラ大戦」では、内蔵音源制作監修を担当した。かつてゲーム音楽が８ビット時代から多大なる情熱を注ぎ、数多くのプロデュース及び作曲を手掛け、現在も映像音楽の限りない可能性に挑戦を続けている。

ゲームが出る前から話していましたからね。そういう意味でもうまくいったなと思っています。
田中■僕はエンディングが特別好きなんです。もちろんオープニングも気に入っていますが、多少狙ったというのがあるんですよ。エンディングは自分の好きな歌謡曲のメロディを書かせてもらったから、特に、という想いがあります。
本誌■「2」が発売されると仮定して、田中さんのほうではこうしてみたい、というような構想はありますか?
田中■本当に「2」は難しいですよ。「1」が大ヒットした。じゃあそれ以上というふうにみんな期待するじゃないですか、それ以下だと失敗と言われちゃうから難しいんですよ。
本誌■広井さんもそのことをインタビューの時に言っていました。「1」のシステムを使いつつ、さらに良いものにしなければいけないと。「1」の場合は珍しくてみんな買ってくれるけれど、「2」は「1」を踏まえたうえで評価されるから難しいだろうね、という話をしていました。
田中■そのへんを踏まえて「2」を作らないと失敗するかもしれないぞ、と僕も思います。でも実は僕の中では、もう「サクラ大戦2」の曲のラインアップはできているんです(笑)。
本誌■「1」は先に曲ができていたじゃないですか。だから「2」の場合も先行という話もありえるということですか?
田中■私はそうしたいですね。諸事情があって難しいですけれど、「2」があるっていう確証さえあれば、良い曲をまたどんどん作っていきたいですね。
本誌■まあ「2」の話はこれぐらいにしておいて、「サクラ大戦」の制作に関わった方としてそれぞれ感想をお聞かせください。
田中■今回、広井氏には非常に幸せな仕事をさせてもらって、ありがとうって言ったんですけれど、とにかく環境がよかった。実を言うと、終わったあとにみんなでよかったね、と言える仕事は意外に少ないのが現実なんです。制作する環境がちゃんと整備されていたんです。僕は音楽のことだけがんばればいいわけで、そこにいろいろな雑音が入ってこないような状況を広井氏が作ってくれたんですよ。それがすばらしかったですね。
原■「サクラ大戦」の戦闘中の曲は、普通に流して3分以上の曲なんですよ。今までのゲームでしたらボスとか戦闘の曲というのは、だいたいが数秒くらいの短い曲でリピートしているのが多かったじゃないですか。それで曲を立ち上げたミーティングの時に、僕が田中先生に今までどおりの曲の作りでいくんじゃないですか?って言ったんですよ。そうしたら、そんなものじゃだめなんだ、そういうものじゃなくて僕がこういうふうに書きたくて、これだけ書くんだ、という先生の情熱が感じられました。戦闘の音楽に関しては、あまり長い曲を聴いたこともないし、あれだけ変わっていくメロディやアレンジのかけ方というのは今までのゲームの中では存在しないと思っています。だからそういった意味でも、曲自体は昔の曲の雰囲気があったとしても、新しい試みを先生はやられているなということも思いましたね。
田中■短いのもいいんですけど、僕の趣味じゃないんです(笑)。ある程度、今までというのはこれぐらいだろう、みたいな自己規制みたいなものがありましたからね。それに長い曲って難しいんですよ。しかも、ただ長いだけじゃしょうがないですから。ボス戦というとスタートから倒すまで、ずっと盛り上がっているようなイメージがあるんです。だから盛り上がりのフレーズを何回も繰り返していればという考えもあります。まあ、ケースによってはそれでもいい時もあると思うんですよ。しかし、必ずそうとは限らないんで、そこらへんの自分の中に固執した考え方というのを崩していけるかというのは、今後の作品を作るにあたって、ポイントになるかなと思います。
本誌■牧野さんからはいかがでしょうか?
牧野■僕は外部の方に仕事をお願いする際に、仕事と割り切って制作する方は避けたいなと思っています。一緒にやっていって、一緒に熱くなってくれる人というのは、やっぱり仕事をしていくうえで、1番いい関係だと思います。結果としてやっぱりそういうのが作品に現れますからね。だから、作ればいいんですね、は〜い作りましょうじゃなくて、一緒にゲームを良いものにしていくために熱くなってくれる方たちと常に仕事をしていかなければいけないと思っています。今回はとてもいい関係だったと思いますね。
本誌■「サクラ大戦」のCDの売れ行きとかも気になるんですが?
田中■そうですね。音楽番組のランキングとかも楽しみです(笑)。皆さんにはCDでエンディングを何回も聴いてほしいと思いますよ。
本誌■最後に一言お願いします。
牧野■よい思い出、大変だった思い出、いろいろありますけど、すべてが経験として蓄積されて今後につながっていくと思っていますので、以後の展開にご注目ください。
原■そうですね。やっぱり今回は本当に僕も勉強させられたました。本物のゲーム音楽というのは、こういうものだということがユーザーの方にもわかってもらえるとうれしいですね。
田中■広井氏と昔から企んでいた悪企み(笑)が、ついにこれだけの形になったと。それだけでもうれしいのに、なおかつヒットしてこんな良い人たちと付き合えて、ここ数年では最高の仕事だったと思います。つらいことが多い仕事の中で、終わった後もこんなに余韻を楽しませてくれている。こんなに幸せなことはないです。
本誌■ありがとうございました。

「ここ数年では最高の仕事だったと思います」(田中)
「今回はいい関係で仕事ができました」(牧野)
「ゲーム音楽というものがわかってもらえたらうれしいです」(原)

サクラ大戦 帝撃歌謡全集

発売間近!! 必ズ入手スルベシ!!

ファン待望の「サクラ大戦」音楽CDが12月18日、BMGビクターからついに発売される。価格は3,000円(税込)。売り切れが予想されるので、予約しておいたほうがいいと思うぞ。同時に「檄／帝国華撃団」のシングルCDも発売。なんとこちらは600円というお得な価格だ。

●サクラ大戦　収録曲リスト●
1.檄／帝国華撃団／真宮寺さくら
2.さくら／真宮寺さくら
3.エチュード／アイリス
4.なやましマンボ／神崎すみれ
5.オンリー・マン／タチバナ マリア
6.東京的休日／李　紅蘭
7.灼熱ブギ／桐島カンナ
8.夜のサンバ／藤枝あやめ
9.愛はダイヤ／神崎すみれ&桐島カンナ
10.愛ゆえに／タチバナ マリア&真宮寺さくら
11.花咲く乙女／帝国歌劇団

サクラ大戦のあの曲が、ついにフルコーラスで聴けるのだ。必聴せよ!!

Just Meet élf

エ・ル・フ

禁断の果実コーナーよ〜ん

♡Tamaのつぶやき♡

「千葉ちゃんに惨敗したけど、これからもがんばって！」。そんな読者のみんなが送ってくれた励ましのハガキを読んで、Tamaは感激メロメロ状態。前回は制服姿で罰ゲームをたっぷり受けて(笑)、ホッと一息と思ったら、さあ大変！　サタマガ編集部で急病人続出。そこに待ち受けていた大惨事とは……看護婦になって早1年(嘘)。変態院長現れないで！

みんな「野々村病院の人々」を応援してくれてありがとう!!

おかげさまで大ヒット！　このゲームに対するお便りが、今もなおエルフに届いていま〜す。Tamaも多くの皆さんに楽しんでいただいて、ホントに嬉しいです。これからも「野々村病院の人々」を、ぜひよろしくネ！

「野々村病院の人々」発売1周年記念!! サタマガ編集部の人々 外伝

Tama嬢の冒険

11月のある日、「Tama嬢〜ぅ、てえへんだ〜!!」と千葉ちゃんがエルフに駆け込んできたの。話を聞くと、サタマガ編集部の人々が原因不明の病気に倒れているとのこと。こうしちゃいられない！　看護婦Tamaの出動よ!!　千葉ちゃんのバイクにタンデムして、目指すはソフトバンクビル。この時、ここでおぞましい戦いが私を待ち受けているとは夢にも思わなかったわ。サタマガ編集部は何があるかわからない所、気が抜けない！　5Fに上がるとエレベーターホールの前で倒れている人たちが……。う〜ん、一体何が原因なの？

お供の千葉ちゃんのバイクに乗って、やってきましたソフトバンク。気分はもうRPG!?

エレベーターの扉が開くと、そこには編集部の人々が倒れている。これは尋常じゃない!!

突如、院長が襲撃してきた！　Tama嬢、ピーンチ!!　果たしてこの馬鹿者に勝てるのか？

院長の額にTama嬢のセクシャルチョップが炸裂。2時間に及ぶ激闘に、ついに終止符が打たれた。

戦いが済んで、Tama嬢もホッと一安心。読者ちゃんからのハガキを読んで、体力回復だ。

大量のハガキから「かわいい」と言いつつ一枚をセレクト。愛知県の関涌美香さんにはテレカを特別進呈!!

サタマガ編集部に平和の光が

諸悪の根元は院長だったのね。でも私のセクシャルチョップで治療を受け、まともになった(?)みたい。その後は読者ちゃんのハガキを見て(みんな、ありがとね〜)、私のロールプレイングは終了したのでした。

なぜか、じゅ[illegible]むを持っている奴もいるけど、とりあえず正気を取り戻した編集部員達。

「治療代代わりに貰っていくわ」と千葉ちゃんのスカジャンをゲット。お〜い！

18歳未満はお断りよ〜ん

●DE・JAⅡ●

前号で紹介した「DE・JA」の第2弾。主人公「はつしばりゅうすけ」とヒロイン「本田美々子」が繰り広げる冒険アドベンチャー。もちろん前作を超えるメッセージ量と膨大なCGで、スリルと冒険、絡まる謎がよりゴージャスに演出されているぞ!!　・定価／8,800円

見た目、個性的なパッケージ。Hシーンでマウスを激しく動かせ!!

エルフからのプレゼント

看護婦姿で再度登場していただいたTama嬢、似合っていたよね。みんなの意見やイラスト、応援のハガキをドシドシ送ってくれ。今回のプレゼントは、2種類を用意。「DE・JAⅡ」テレカと発売1周年を記念して作られた「野々村病院の人々」のチラシだ。あて先は〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株) セガサターンマガジン編集部「ジャストミートエルフ 12／27号」係まで。12月26日の消印まで有効。応募者は、必ず意見、感想を書いて送ってね。

おなじみのテレカプレゼントに加え、「野々村」の店頭用チラシをプレゼント!!　こいつぁ、プレミアム品だぞ。みんなのハガキを待っている!!

3名様

5名様

SEGA 街のゲレンデで華麗なるシュプールを描くのだ!!

セガAM1研 だいなまいと!

SEGA AM R&D DEPT. #1 OFFICIAL

マリンスポーツの次は、当然ウインタースポーツの出番。ついに姿を現した「セガスキー」!!
もう少しでアミューズメントスポットで遊べるようになるぞ!!

セガスキースーパーG

●セガ●12月中旬稼働予定●MODEL2基板

最速を目指すスキー、ついに登場!

「ウェーブランナー」を出して間もないAM1研が、AM4研との共同開発によって新しいゲームを生み出した。お互いが持てる技術力を注ぎ込み、作られたスキーゲーム「セガスキースーパーG」が、近々アミューズメントスポットに登場!! まだみんなプレイしていないと思うので、今回はどんなゲームなのかを紹介しよう。

スーパーG（スーパージャイアントスラローム）は、実際にアルペンスキーの種目の中で、最も高度なテクニックが要求される競技だ。それをゲーム化することによって、みんなにも競技のスリルと迫力が味わえるようになった。

勢いをつけて身体を跳ね上げ、スタートゲートを飛び出していく。

プレイヤーが滑るコースは3種類。これらは難易度によって分けられているのではなく、テクニックかスピードかといった具合に、遊び方によって違う。さらに、2種類のモードで遊べるようになっているのだ。最高速度140km/h以上のスピードが再現されているので、未知の世界が体感できるぞ!!

1000mもの標高差を、わずか2分の間に滑ってしまうスピードから、"雪上のF1"という異名をもっている。このゲームでは、アルペンスキーワールドカップの迫力が再現されているのだ。

ゲームモードの選択

どちらのレースに挑戦しますか？ 14
ワールドシリーズ　タイムアタック
パネル上のボタンを押して決定

ライバルとの熱いレースと、タイムアタックの2つのモードを用意。

コースの選択

コースを選んでください 13
テクニカル　スタンダード　ハイスピード
パネル上のボタンを押して決定

タイプの異なる3つのコースでは、それぞれ違った遊び方ができる。

「セガスキースーパーG」開発者インタビュー
本物の迫力、そして恐怖感を楽しめるスキーゲーム

セガAM1研　係長
菅原　誠氏

セガに入社して5年目。本作ではディレクター的な役割を担当。過去に「アウトランナーズ」や「クールライダース」の制作に関わる。

本誌■他社のほうではすでにスキーゲームが出てますけど、後発として特徴はなんでしょうか？

菅原■ほかのスキーゲームも当然遊びましたし、あれはあれで面白いと思ったんです。けれど、実際にスキー場に行ってスキーをやると、その時に感じる急斜面に立った時の恐怖感ですとか、スピードに乗った時の気持ち良さと同時に味わうスリル感など、本物のスキーの迫力ってありますよね。それがちょっと足りないような気がしたんです。確かに気持ちいいっていうのは、滑ってて大切なことなんですけれど、その滑っている時の迫ってくるようなスリル感や恐怖感の中で感じる快感というのがスキーの面白さなんじゃないかなと思ったわけです。そこでなにか特色を出していけるんじゃないかと思って作りました。

本誌■作る際はどのようなものを参考にされましたか？

菅原■去年ワールドカップスキーが長野県で開催されまして、実際にそれを目の当たりにしたんです。その時に感じた迫力って言うんですか、テレビ中継で見る感じとは全然違うんですよ。実際は滑るというよりも落ちてくるような感じで、「ゴォー」っていう空気を切り裂く地鳴りみたいな音がするんです。生身の人間がそんな音を出すっていうのが衝撃的でしたね。

本誌■では、制作に当たってのコンセプトは？

菅原■単純に言いますと生身のスピード感や迫力ですね。

本誌■「スーパーG」は体感筐体ということで、新設計なんですか。

菅原■そうですね。基本的に4研さんと共同開発です。

本誌■膝をかなり使うようなステップの動きをしますね。

菅原■よりアクティブに動かしてほしいということで……。あと、レースゲームですとハンドルにキックバックがありますよね。そんな感じでこの筐体もエッジをぐっと立てたらぐっと返ってきたり、ジャンプして着地した時の衝撃を再現しています。

本誌■スピードの出方にもよるんで

全身で感じろ！ これが迫力を追及したスキーゲームの姿だ!!

スーパーGの持つ迫力とスリルを再現するために、専用の新型筐体にも秘密が隠されている。それは、実際のスキーで感じられる足への衝撃が、フットコントローラーという特殊機構によって体感できるようになっているのだ。スピードが増すにつれ足元はふらつき、ジャンプの着地時には激しく叩きつけられる。この筐体で本物の高速レーシングスキーの興奮を、身をもって感じることができるぞ!!

◎人間の限界スピードに迫る！

ワールドシリーズモードでは、ライバルとの激しいレースを展開。すべてのコースで1位が取れれば、感動のエンディングが待っている。

画面の速度表示はまだ開発中のもので、実際はもっと低い。だがこのゲームの視感速度は、この数字くらいのものらしい。

◎旗門を通過しろ!!

ただ滑っていたのでは、あっという間にタイムアップ。ゲームオーバーとなってしまう。

コース上にある旗門、旗と旗の間を通過することで、残り時間が少しずつ追加されていく。

足元からくる衝撃！ 筐体の新型リアクション機構に注目!!

AM4研開発の専用筐体。この筐体の特徴は足元にあり、そこには衝撃を伝える特殊機構が搭載されている。開発中には、あまりの激しさに振り落とされた人もいるとか。今はもう改良されているので、振り落とされる心配はないぞ。ほかには、両足の板が独立しているので、エッジを立てた時の感覚もちゃんと伝わるようになっている。

転倒した際にはその衝撃が伝わるように、足元が激しく揺れ動く。リアルな感覚を楽しめ。

高速ターン中には、板を押し戻そうとする力が働くようになっている。

すが、激突した場合の衝撃はどれくらいなんでしょうか。
菅原■最終的に製品版になった時は、ある程度マイルドになっているとは思います。開発初期は大変だったんですよ。バーに捕まっていないとみんな振り落とされて……(笑)。
本誌■ほかに制作している時に問題になったところとか、調整に時間がかかったようなところというのは。
菅原■スキーってやっぱり斜面が基本ですよね。その斜面の表現っていうのがなかなか再現しにくいんです。実際にスキー場で30度の角度の斜面に立ってみると、ちょっとドキドキするじゃないですか。でもゲーム中で30度の斜面を画面で見ても、あまり恐くないんですよ。そのへんの再現っていうのは最後まで苦労したところですね。
本誌■スーパーGを題材にした理由は？
菅原■やはり実際に見たからでしょうね。
本誌■スーパーGを再現しているということは、スピード感は半端じゃないでしょう。
菅原■そうですね、おそらく今までにあったレースゲームよりも速いでしょうね。
本誌■通信プレイは何人までですか。
菅原■4人同時可能です。
本誌■相手とぶつかった場合にも振動はくるんですか？
菅原■きますよ。
本誌■ハイスコアのスキーヤーとレースができるという面白いシステムもありますね。
菅原■よくレースゲームとかのランキングを見ると、ハイスコアで何分何秒ってありますけど、実際に走ったらどれくらいなのかわからないですよね。それを見られるように作ったんです。あと、今回シュプールも残るので、シュプールを追いかけていったらうまく滑れるんじゃないかなと思いまして。
本誌■もし技術的にシュプールを追いかけられれば、ベストラップの指標になるということですね。これはハイスコアだけですか？
菅原■そうです。ハイスコアを出せば、その人の滑りが残るんですよ。
本誌■いろいろなところにヴィクトリアの広告が入っていますが？
菅原■ヴィクトリアさんとタイアップしています。最初はいろんな文字を入れて作ってみたんですが、実在の広告が入ると臨場感が全然違ってくるんです。スポンサーさんのロゴとかが持つイメージっていうものが相当強いということがわかりました。
本誌■最後に一言お願いします。
菅原■スキーをやったことのない人もスキーを楽しめます。基本的な操作は本物のスキーに準じてますし、気持ち良さっていうのを味わってもらいたいです。また、スキーをやっていてもスーパーGっていうのは普通の人は滑れないと思いますので、実際に体験してみてください。

SEGA AM3研がオリジナル年賀状を制作中!?

セガAM3研Rush!!

SEGA AM R&D DEPT.#3

大好評の「ラスブロ」キャラクターメイキング第6回目は、ハンマー使いの財目三郎。そして人気のイラストコーナーは、いよいよ“ラスブロでクリスマス大会”結果発表！　果たして、その結果やいかに!?

SABUROU ZAIMOKU

土や埃、資材や重機、すべてが燃えるように赤く染まる工事現場の夕刻。1人、杭を打ち続けている財目三郎。彼をここに立たせたのは今朝飛び込んできた仲間の悲報だった。

「た、大変です、財目さんっ／」

事務所の平和な朝は若い衆の激しい叫び声で終わりを遂げた。

そしてその叫びは、間もなく、仲間が何者かに襲われたことを三郎に告げたのだった……。

「うぉりゃあああ／」

三郎は心に浮かび上がってくる仲間達の傷ついた姿をかき消すため、ひたすら杭を打ち下ろしていた。

「なぜだ／　なぜ、何の関係もない、若い衆がひどい目に遭わなければならん／」

「なぜ、なぜ、わしのところに直接こないんじゃ／」

三郎の心の叫びとともにハンマーはより強く杭を打つ。

「わしの力が、力が足りなかったばっかりに……」

さらに、さらに強くハンマーは打ち下ろされ、杭は悲鳴を上げた。

そして次に三郎の脳裏をよぎったのはソウルクルーのリーダーの屍。

「あの時も、わしは、わしはっ／」

ドガッッ／

ハンマーはそれまでで最も大きな音を夕闇の中に響かせ、杭にとどめを刺したのだった。

三郎は、自分の胸に下げたお守りをグッと握りしめ、赤い空に掲げる。そして夕日に向かって誓うのだった。

「仲間はわしが守る／　今度こそ、今度こそわしが守ってみせる／」と。

デザイナーからひとこと

サターン移植決定／　これで優作や丈、財目の勇姿が家でも見ることができるようになります／　完全移植を目指して頑張りますので、引き続き応援よろしくお願いしますね／　次回はナギお姉様です。（AM3研パブリシティ・デザイナー小野　弘司）

Making of Charactor. File6

ZAIMOKUのできるまで

財目三郎は、キャラクターデザインも、モーションデザインも1番最後に行われたキャラクターでした。

開発初期から、最後の男性キャラは、怪力の持ち主で、投げ技主体のパワーファイターでいこうという方針だけは決まっていたのですが、具体的にデザインはどうするか？　武器に何を持たすかということは、本当にギリギリの時期まで決まらず、悩みに悩み抜いたキャラクターでした。

何よりも、1番チームの中でもめたのは「武器は何を持たすか」ということだったと思います。

チーム内での議論の中では本当にいろんな意見が出まして、斧がいいとか、バトルアックスがいいとか、電柱とかいう意見も出ました(笑)。

しかし、結局は重さを表現できれば、ほかの武器と明らかに動きが差別化できるのではないかということで、ハンマーに決定しました。実は、その議論の中で出た物で、強く自分の心に残り、どうしても忘れられない1つの武器(？)があったんです。そこで、デザインエンドの直前にデザイナーさんに無理を言って、それを作ってもらいました。そう、それがあのマグロなんです(笑)。というわけで、隠し武器の元祖は財目のマグロだったんですよ。黒澤のハリセンじゃないです。でも、発売後わずか3日にしてあのコマンドがバレてしまったのには驚きましたね。本当はもっと暖めておきたかったんですけど。

左の財目は初期のモノで、持つ武器さえも決まっていなかったころのイメージ画。しかしタトゥーはこのころから入れられていた。右上は実際にモデリングにとりかかる直前のモノ。当初は財目にも髪の毛があったのだが、髪を作る前に仮で出したスキンヘッドのモデルが異様に味があったため、髪の毛は作成しないことに…。

そして武器に何を持たすかも決まったところで、いよいよ財目のモーション制作作業が開始されました。

先にも書いたように、何よりも注意したのは、ハンマーの重さをモーション中に再現すること。重いハンマーを持って移動する際には、それなりの歩き方というものがありますし、振る時も同様で、重い物を振り回しているってことがプレイヤーに伝わるようにと、最大限の注意を払いました。

しかしながら、あまりにも重々しく動いてしまうと、技の出るスピードが遅くなったり、レスポンスが悪くなったりしてしまうので、重さの表現を追求する一方で、そういった基本的な部分が損なわれないようにも気を使っていきました。

でも、やられて吹っ飛ぶ時は、非常に軽々しく吹っ飛んでしまうんですよね、これが……(涙)。

ま、それはともかく、ラスブロをプレイしたプレイヤーのみなさんが、財目の持ってるハンマーは重い物なんだってイメージを持っていてくれれば、多分うちのチームの財目担当デザイナーも大喜びすると思います。

あと、財目に関しては、ハンマーを使った技を考えるのが、ほかの武器以上に難しかったですね。ハンマーというと、どうしても叩くとか、打つとか、振り回すしかないわけで……。結局、どんな攻撃をしても技の印象が似通ったものになってしまいがちです。

ですから、同じ上段を叩くにしても、なるべく印象が同じものにならないように、足の運びを変えたり、ハンマーの振り方を変えたり、振りかぶりの大きさを変えたり、といった工夫をして、今の財目の技数をそろえていきました。

その際には、同じ棒状の武器であるトミーのバトルスティック（棍）や、黒澤の木刀の技と、似たような技が入らないように、ということも注意をしていきましたね。

それから、財目で思い出に残っているのが、ラスブロ最強の投げ技「ブレーンバスター財目スペシャル」。

この技は、相手をつかんで壁の上にのせ、壁の上からブレーンバスターを放つという豪快な投げ技で、ラスブロ唯一の壁を使った技となっています（壁からのジャンプキックを除く）。モーションも担当デザイナーの力が入ったかっこいい技なので、見てない方はぜひ見てみてください。

本当はこういった技をもっと入れたくて壁の高さをあの高さにしたのですが……。

時間的な余裕がなく無理にお願いをして、あの技だけ最後に押し入れてもらったのでした。もっと時間があればと、少し悔しい思い出の投げ技です。

（「ラストブロンクス」アシスタント・ディレクター　山下　信行）

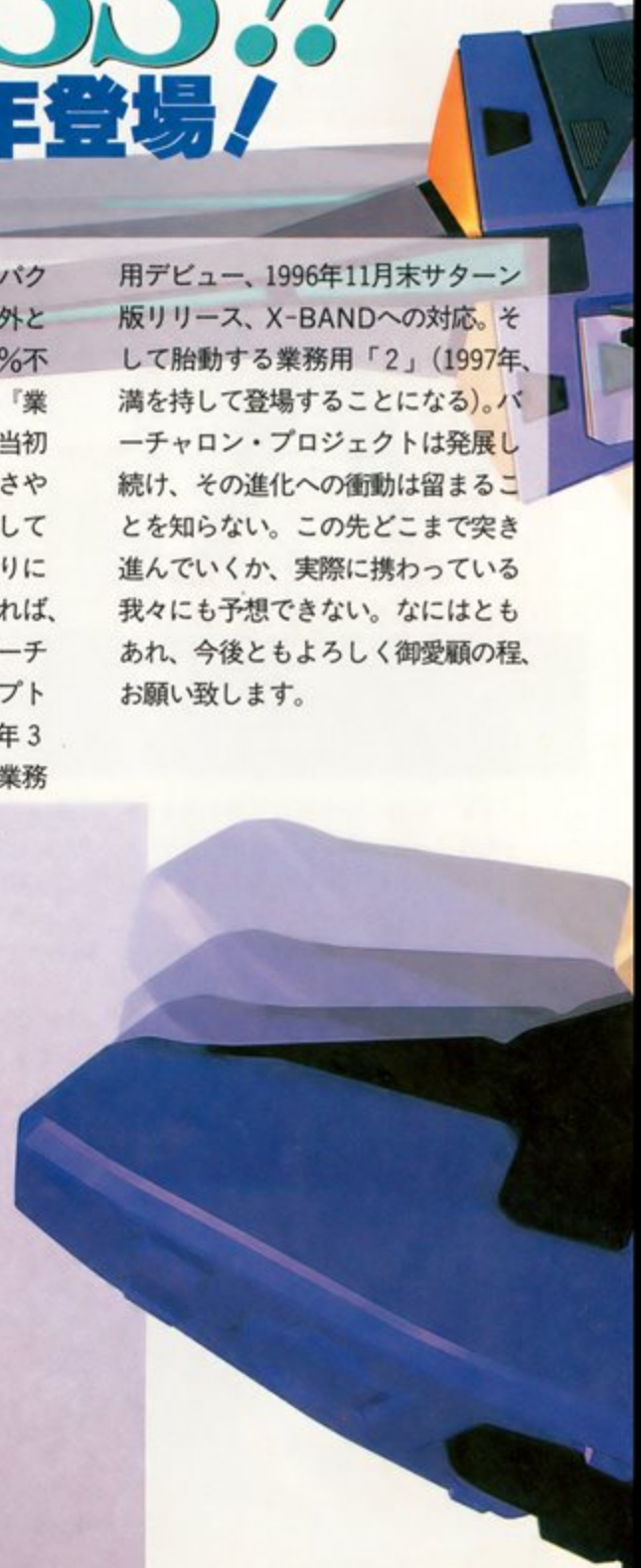
Dr.ワタリの電脳戦機バーチャロン講座

Vol.18 講師：セガAM3研企画「電脳戦機バーチャロン」チーフディレクター 亙 重郎

祝！連載再開!!

VIRTUAL-ON ENDLESS!!

バーチャロン2、1997年登場！

ついに発売されたサターン版バーチャロン。みなさんは、もうすでに体験ずみだろうか？　おそらくプレイフィーリングに関しては、様々なご意見ご感想を抱かれたことと思う。今後の参考としたいのでいろいろお聞かせ願えればと思ってます。よろしく！　そもそものオリジナル・バーチャロンは、モデル２を２枚使用しての暴力的パワーをいかんなく発揮するモンスター・プロダクツ。それと常に比較されてしまう宿命を負わされたサターン版は、ある意味不憫な子ではある。が、そのコンパクトさや手軽さは、個人的には意外と好ましい。世間的に「移植は100％不可能なのでは？」と囁かれた中、『業務用のダイジェスト版』という当初のコンセプトを堅持しつつ、ささやかながら＋αの要素さえも附加していった移植スタッフの頑張りぶりに対しては、公正な評価が得られれば、と願ってやまない。思えば、バーチャロン・プロジェクトのコンセプトサイドが提示されたのは1994年３月のこと。以来、1995年末に、業務用デビュー、1996年11月末サターン版リリース、X-BANDへの対応。そして胎動する業務用「２」（1997年、満を持して登場することになる）。バーチャロン・プロジェクトは発展し続け、その進化への衝動は留まることを知らない。この先どこまで突き進んでいくか、実際に携わっている我々にも予想できない。なにはともあれ、今後ともよろしく御愛顧の程、お願い致します。

昨年夏のAMショーでの衝撃的なデビューの後、今年年初にアーケードで稼働開始。今までにない圧倒的ビジュアルの前に、当分の間は人だかりが絶えなかったのは記憶に新しい。来年登場するという「2」の内容は当講座で逐一報告予定だ。

好評発売中のサターン版『電脳戦機バーチャロン』。未体験の方もこれで『バーチャロン』の世界に入ってみれば、独特な操作感覚にも慣れていただけることだろう。オススメのランキングモードは、アーケード版では味わえない"一人で自分の腕を磨ける"モード。最高のランク「ジェネラル」目指して頑張ってほしい。サターン版をまだ買っていない人は、買い逃すテはないぞ。

バーチャロンサウンドCD第2弾登場!!

CYBER NET RHAPSODY

〜あなたの胸にエモーショナル♥❢〜

●東芝EMI／フューチャーランド●12月21日発売●3,000円(税込み)●TYCY-5536

12月21日発売決定!!

サターン版も発売され、さまざまなグッズも出てきて盛り上がりを見せている「バーチャロンワールド」。そんな中発売される最新CDは、なんとドラマCD。スタッフも絶対オススメという、その魅力を紹介しよう。

「ゲームセンターでゲームに興じる少年２人は、新バージョンの『バーチャロン』を発見し、早速プレイしてみるが、突然異世界へ入り込んでしまう。自分たちがゲームで使っていたバーチャロイド、アファームドとドルカスのコクピットにいることに気づいた２人。だが、その時彼らの目の前にはベルグドルに追われて駆けてくるカワイイ女の子が／　彼女は２人に〝フェイ-イェン〟と名乗った……」。こんな出だしで始まる今回のドラマCDは、ノリノリの豪華声優陣と「水色時代」高幡多可子役でおなじみの弱冠15歳、樋口智恵子がバーチャロンの外伝を熱演。なんと行方不明のオリジナルフェイ-イェンが登場するという。初回限定分のみのピンクのCDケースと描き下ろしCGも注目だ／

主役はワ・タ・シ♥

2nd CD "CYBER NET RHAPSODY" とは？

by アファームド & ドルカスBros.

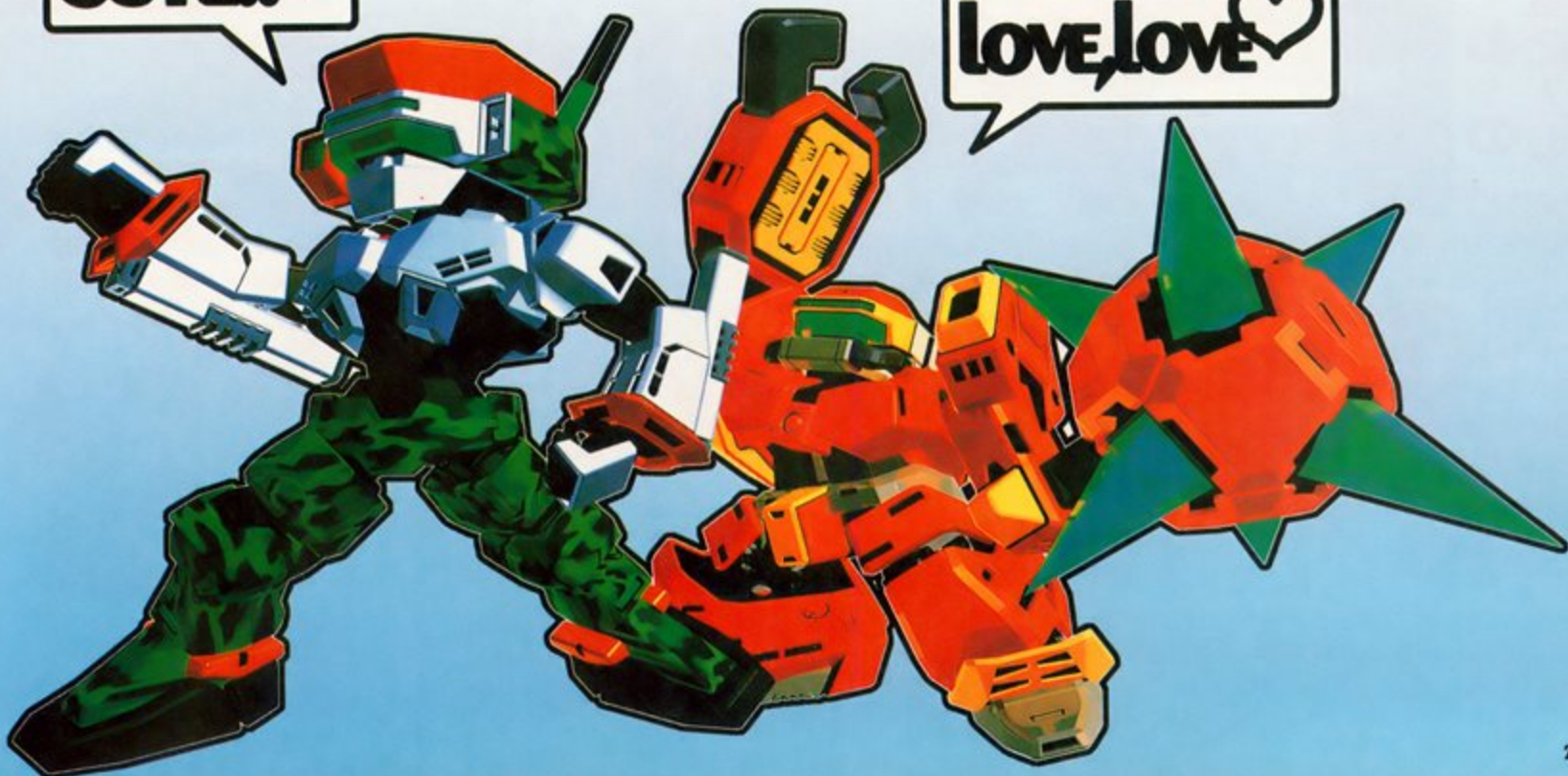
アファームド（以下、ア）「ルカ、やったな／」
ドルカス（以下、ド）「？」
ア「出るんだってよ／バーチャロンの2ndCDが／今度の12月21日に／」
ド「バブー」
ア「…と言っても、お前にはわかんないかもな。そもそも、1枚目のCD（※1）ってのが今年の5月に出たやつで、いわゆるゲーム・サントラってやつなんだよな。まあ、すごーくオーソドックスなアイテムだったわけだけど、わりと好意的に迎えられちゃって。実はオレ、結構感動したんだよなー」
ド「ぶぶー」
ア「で、今回2枚目のCDを作ってみないか、みたいな話があったわけで。まあ、お話自体はありがたいもので嬉しかったんだけど、問題はDr.ワタリだよ。やれノーコンセプトは無意味だの、ただのアレンジアルバムはつまらんだの、なーんか小難しいことブツクサ言い出しちゃって。正直、オレにはさっぱりわからんよ」
ド「そりゃ、お兄ちゃん、しょうがないって。そもそもあの人、すごく飽きっぽいから」
ア「!!……ル、ルカおまえ、しゃべれるようになったのか？」
ド「あったりまえじゃない。困るんだよねー、いくらお兄ちゃんとはいえ、いつまでもボクのこと赤ん坊扱いってのは」
ア「なっ……／」
ド「（相手にせず）ま、ボクとしてはさ、Dr.ワタリの言い分もわからないではないんだけどね。きょうびのゲームサウンド関係のアレンジ・アルバムってさー、マジに曲として聴き応えのあるやつってやっぱり少ないし。だけど、その一方で猫も杓子もアレンジ・アルバムじゃない」
ア「あ、ああ……。それも、そうかな…」
ド「そんな状況に飽きちゃってんじゃないの、あの人。で、急遽バラエティ・アルバム。タイトルは『サイバーネット・ラプソディー』。オリジナル・ソングやドラマなんかも組み込んじゃって、結構ボリュームたっぷりって感じらしいよ」
ア「そ、そうなのか？」
ド「ま、無論オリジナル・トラックのアレンジバージョンも入ってるわけだけどね。但し、シンフォニック・アレンジ。やっぱ、時代は全然アナログでしょー。あ、ちなみに編曲は天野正道先生です。クオリティ面は保証付き／」
ア「（すっかり圧倒されている）はー」
ド「ドラマの方もさ、噂では『バーチャロンの世界の謎に深く関わる何か』って感じらしいし。そもそも、今回のアルバムのヒロインってフェイ-イェンおねえちゃんじゃない。で、彼女役に起用されたのが弱冠15歳の樋口智恵子ちゃん（※2）／『おいおい、どうなっちゃってんの？』って感じでボク的には割と興味深いんだよねー／」
ア「ちょ、ちょっと待ってくれ／…ヒロインがフェイ-イェンちゃんだって…？ということはよー（急に元気になって）やっぱ主役はオレ様っ／…てことになるのか？」
ド「え？あ、ああ…はは…（無視して）さて、この2ndCD、総じて見るとサービス満点、ユーザーの皆さんに贈るクリスマス・プレゼントっていう感じになってます／皆さん、ぜひよろしくっ／てところで…じゃっ、今回はどーも／」
ア「おいルカ／オレの質問に答えろ／」
ド「バブー」
ア「ご、ごまかすな／」

バーチャロンCD CHECK POINT！

※1）1st CD オフィシャルサウンドデータ

今年の5月27日に発売された「電脳戦機バーチャロン オフィシャルサウンドデータ」は、税込み2,000円で好評発売中だ（東芝EMI／TYCY-5486）。内容は、アーケード版「電脳戦機バーチャロン」のBGMをすべて基板録りで収録したもので、ボツになったサウンドも入っているファン必聴の1枚。有井氏によるテムジンのパッケージCGも限定クリアブルーケースとともに話題をまいた。まだの人は買い／

※2）今回のヒロイン "樋口智恵子ちゃん"

今回参加したベテラン声優やバーチャロンスタッフから絶賛の演技を見せてくれる樋口智恵子ちゃん。とにかく聴くしか。

第9回 AM3研プレス担当 のりまきトゥデイ！

「クリスマスナイツ」でラブラブファイアー!! の巻

季節はもう冬。巷ではパーティなどで大盛り上がりのご様子。私のスケジュールも完全に埋まりつつあり、とてもイイ感じだ。この季節、メインイベントとなるのが間もなくやってくるクリスマス。そしてクリスマスと言えば、サターン非売品ソフト「クリスマスナイツ冬季限定版」だ。

今回はこのスペシャルソフトに関係する情報をプライズ（景品）担当の向後（「コウゴ」と読む）おにいさんから説明してもらおう。

コウゴ：こんにちは、「向かう後ろ」と書いて向後です。UFOキャッチャーの景品の販売などを担当するプライズバイヤーという仕事をやっています。

どんな情報を教えてくれるの？

コウゴ：今回ご紹介のアイテムはクリスマスナイツの発売を記念した限定品「クリスマスナイツTシャツ」です。

このアイテムの売りはどこなの？

コウゴ：冬季限定品です。「限定」ということは、今回を逃すともう手に入らないってことですね（ニヤッ）。

どうしたら手に入れることができるの？ 詳しく教えて!!

コウゴ：UFOキャッチャー用プライズとして緊急登場します。お近くのアミューズメントスペースを覗いて見てください。あればラッキー！ 取れればハッピー!!

これがTシャツのプリントになるかも？

最後に一言。

コウゴ：すぐにGETしないと二度とお目にかかれないぞ♥

――以上が向後おにいさんからのクリスマスプレゼントだ。必ず2枚手に入れて彼女とペアルックでラブラブしよう!!

実はまだできていないらしいので、左のクリスマスナイツのイメージカットでとりあえず我慢するのだ。

AM3研オリジナル年賀状制作中！

'97年元旦にラスブロ年賀状をお届け!! 100名様にプレゼント!!

ここでべ〜あ〜氏からビッグなお年玉!! なんとラスブロの特製年賀状を100名の方にプレゼント!! 絵柄は、もちろんこのために描き起こされ、まだどこにも公開されていない超特製のプレミアム品だ（右下の写真でチラッと見ることができるぞ）。しかも、べ〜あ〜氏自らが直筆で1枚ずつメッセージを書いてくれるという、ラスブロファンなら必ず手に入れたい超貴重アイテムになることは間違いない。必ずゲットすべし!!

●べ〜あ〜からのメッセージ●

ラスブロファン限定100名様に「ラスブロ特製年賀状」をプレゼントいたします。私が1枚1枚メッセージを必ず書きますので欲しい方は「べ〜あ〜の年賀状コーナー」係まで、このページの左下の応募券を貼って送ってください。締め切りは12月24日(火)必着ですよ。みなさんドシドシ応募してください。

欲しい人はどんどんハガキで応募!!

あて先

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク㈱ セガサターンマガジン編集部「べ〜あ〜の年賀状コーナー」係まで

AM3研 べ〜あ〜の『ラスブロ』イラストコーナーVol.10

『ラスブロ』でクリスマス大会!!

本コーナーでは「ラスブロ」のイラストを大募集しているぞ。我こそは！ と思う人は今すぐ応募！ 普通のイラストと同時に、テーマ別イラストも同時募集しているので、腕に自信のある人もない人もどんどん応募してね！ 採用された人には、もれなくAM3研から素敵なプレゼントがもらえるぞ。

べ〜あ〜のお気に入り

P.N.むくるきゅう

艶姿三人娘って感じですかね。女の子にサンタの格好をさせるのは、健全な男子に対しては反則技(笑)の一とされています(嘘)。

P.N.黄ぺぺろーに

サンタとトナカイ第一弾。今回はこの2人のイラストが多かったですね。毎度報われないトミーですが、なんか嬉しそうだから良し。

P.N.りえぞう

シリーズ第二弾。隣のイラストと同じ構成ですが……。両トナカイとも報われない人生だろうに嬉しそうだなぁ。人生まだまだ深いね。

P.N.亜希魚

なんか楽しそうで好きですね。ラスブロのイラストはシリアスなモノが多いので新鮮な感じがします。しかし、難しい人間関係だねぇ。

P.N.天竺鼠

これイイですね、ダンシングフラワーのレッドアイバージョン。コレ一個欲しいな。しかし、必要以上に凄く騒がしいのでは？

メリーX'mas!! SS版ラスブロは順調に開発中！ 待っててね。

次回のお題 **白銀の世界で華麗に舞え!!**

あて先

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク㈱ セガサターンマガジン編集部「AM3研Rush!!」ラスブロイラスト・コーナー」係まで

セガAM2研 OFFICIAL CORNER Express Neo

Vol.35

AM2研今年最後の隠し玉がついに姿を現した！ 内容は誰もが予想しえなかった今をときめく安室奈美恵と鈴木裕のビッグプロジェクト。全貌を徹底紹介だ！

Great Scoop! 鈴木裕が音楽界のスーパースターと手を組んだビッグプロジェクト

鈴木裕と安室奈美恵、そしてセガサターン……。誰がこの組み合わせをこの年末に予測できただろうか!? 前号の「ファイターズ メガミックス」に続き、AM２研が今年最後に発表した最新作は、あの安室奈美恵を３Dで完全再現した前代未聞のソフト。

すでに11月29日のTBS系番組「ニュース23」や、各スポーツ新聞などで報じられた映像を見て、アッと驚いた人も多かっただろうが、今や誰もが認めるゲーム界のトップクリエイターと、小室ファミリーの顔とも言えるミュージック界のトップアーティストが組んだこの作品は、あらゆる意味で、業界を揺るがす新作となりそうだ。今回は、この作品の多彩な魅力と新機軸のほどを鈴木裕独占インタビューを含めて『サタマガ』が存分にお届けするぞ！ 必見だ!!

自在に踊る！ 自在に歌う！

サターン上に生まれたもう1人の安室奈美恵！

1977年９月20日生まれ。19歳。O型。乙女座。身長158cm、体重40kg。B75cm/W58.5cm/H84.5cm。沖縄県出身のエキゾチックなマスクとハリのある独特の歌声で、もはや日本中の人々におなじみとなっているスーパースター安室奈美恵。その彼女が、AM２研の最新技術によってサターン上にもう１人生み出された！ 実写取り込みではなく、完全３Dポリゴンだから、踊りの振りも自由自在。そのスゴさのほどは、次のページから徹底紹介だ！

Digital Dance MIX & 安室奈美恵

デジタルダンスミックス

●セガ●97年１月発売●2,800円（税込み）
●ETC（デジタルミュージック）●全国コンビニで発売

※このソフトはデジキューブと提携している全国１万６千店のコンビニエンスストア（セブンイレブン、ファミリーマート、サークルK、サンクス、四国スパー）のみでの販売です。

「チェイス・ザ・チャンス」「ユア・マイ・サンシャイン」2大ヒット曲を完全収録！

本ソフトには安室奈美恵の最近を代表するヒットナンバーである「CHASE THE CHANCE」と「YOU'RE MY SUNSHINE」の2曲を振りから歌まで完全収録。3D CGによって再現された安室奈美恵が、寸分違わぬ振りをサターン上で見せてくれるのだ。しかも、キャラクターの表示に、3Dポリゴンを利用しているという特性を存分に生かし、視点は360度あらゆる角度に変更が可能。まさに「安室奈美恵ダンスミュージック」の世界を隅々まで堪能してしまえるのだ。これはスゴイぞ！

Digital Dance MIX CHECK 1 歌を覚える、振りつけを覚える すべてが思いのままに！

ここでは、このソフトの基本モードを見ていくが、この解説を読むだけで、その魅力がわかってもらえるんじゃないかな。まずはこのテのゲームなら、当然ついている「歌詞モード」。まだ画面上には文字は入ってきていないが、カラオケの練習用に威力を発揮するぞ。また、「360度カメラアングル操作」により、曲の振り付けをあらゆる角度から研究も可能。ファンでなくても嬉しい？

歌詞モード

「歌詞モード」を選ぶと、画面の下に曲にシンクロして歌詞のテロップが流れるようになっている。リピートや繰り返しなどの操作も音楽CDのように自在にできるぞ。

カメラアングル操作

曲が流れている時にコントローラーの十字キーを上下左右に動かすとカメラアングルを自由自在に動かせる。上から下から普段は見れない角度で振り付けを研究できるぞ。

サターンでMODEL3を超える映像!?

3Dスキャニング&モーションキャプチャーの威力を見よ！

安室奈美恵といえば、ハードなダンスパフォーマンスが有名だが、今回の作品では、安室奈美恵本人の動きをモーションキャプチャーシステムで完全再現しており、そのなめらかな動きに、誰もが驚かされるはずだ。この動きには安室奈美恵本人も「すごいですね。自分でありながら自分でないような妙な気分…」と絶賛。この新世界は必見だ。

振りはすべて本物。パッと見には実物に見えるほどだ。

AM2研独占スペシャルインタビュー

AM2研・鈴木裕と安室奈美恵。緊急発表されたこのプロジェクトはどんな経緯で実現に至ったのか。このソフトの本当の魅力と、今後の可能性について鈴木裕部長に独占で直撃だ！

本誌■まさにいきなり発表された感じの今回の作品ですが、安室奈美恵さんと鈴木部長との接点というか、企画の経緯というのはどのへんから？

鈴木■今回こういうものをやりたいんだという話自体は、僕のほうから出てきたアイデアでして、安室さんのほうにも、実際に僕自身が話をしに行ってきまして、OKをもらったという感じですね。

本誌■鈴木部長にとって安室奈美恵さんというのは、前から曲を聴いたりしていた、ファンだったといかいうのはあったんでしょうか？

鈴木■一般に、ゲームをする年齢層ってありますよね。高校生とか中学生とか。今、僕は38歳なんですけど、僕らクリエイターとしては、そういうメインのユーザー層の方に対して、僕らが自分の好みで好き勝手にソフトを供給していくんじゃなくて、彼らが今どういうものを好んでいるのか、ファッションの流行がどういう方向に進もうとしているのか、映画やヒット曲にどういうトレンドが出てきているかといったことを分析して、ある程度世の中の流れを熟知していることが必要だと思うんですよ。流行したり、ヒットするものには、それぞれ理由があるはずですし、逆にゲームを作る立場の人間は、そういうところから勉強になるものがあれば、知っておいたほうがユーザーのみなさんにいいものを供給できると思うんです。で、ここ1年を見ていると、小室哲哉さんの曲が急激にヒットを続けてきましたよね。ヒットさせるには、プロデューサーの力とか、歌手の才能とか、その時々でいろいろな要素があるわけなんですが、いろんな歌手を起用しつつ、次々とヒットさせていくのはスゴイと思ったんですよ。それでその頃、ヒットに持ち込むための手法の勉強も兼ねて、小室哲哉さんの名前のついたものをとにかく全部聴くっていうことをやってみたんです。で、その時聴いた曲の中に、安室奈美恵さんの曲が入っていたんですね。

で、話がちょっと変わりますけど、最近のゲーム作りって、1年間近く、何十人ものスタッフを投入して、重厚長大にやるケースが多いですよね。特にAM2研はそういうのが多いのですが、本来、技術者には、それぞれ特性があって、すごくパワーはあるんだけど、3カ月ぐらいしか気力が続かない人とか、逆に後半になって、じわーっと力を発揮してくるスタッフもいるんですよ。だから、200人ものチームを運営するにあたって

AM2 AM R&D DEPT.#2

AM2研部長 鈴木裕

最近は「ファイターズメガミックス」のマスターアップと今回の作品の大詰めとあわせて非常に多忙な鈴木部長。最新作を語るぞ。

異業界から学ぶヒットメイキングの秘密

音楽CDの新たな可能性！大物アーティストでシリーズ化も!?

キャラクターは安室奈美恵の息づかいまで再現されていてなまめかしいほど。単なる音楽CDにはできない新たな可能性がここに。

セガ戦略発表会の中で「今後は今までにない斬新なソフトを提供し、新規ユーザーを開拓したい」というコメントがあったのは覚えているだろうか？　当日はタイトルまでは公表されなかったが、セガがサターンで提唱する〝ニューコンセプトソフト〟の典型的なモデルとして、このソフトは位置づけられる。「最新の技術で安室さんの魅力あふれるダンスパフォーマンスをどこまで表現できるかが最大のポイントでした。じつは安室さんのダンスをバックダンスを含めて、1曲分フルで見られるのは、あらゆるメディアを通じて、このソフトが初めてなんです。ご本人のお墨付きもいただいていますから、ファンの方にも十分満足いただけると思いますよ（AM2研開発担当者）」。定価は税込み2,800円。しかもコンビニだけでの販売という点も、新規ユーザー開拓への求心力となりそうだ。なお、「デジタルダンスミックス」はシリーズ名とのこと。大物アーティストでのシリーズ化も噂されているだけに、今後も要注目だぞ！

冒頭には掛須秀一編集のカッコいい長いデモも。ムービーも超綺麗。

Digital Dance MIX CHECK 2 安室奈美恵本人が選んだ衣装を自由に着せかえも！

今回紹介している安室奈美恵の衣装はまだ1種類だけだが、こちらのほうも、ゲーム中には安室奈美恵本人がセレクションした数種類の衣装が用意されており、曲の開始前に〝着替え〟をすることも可能なのだ。曲やその日の気分に合わせて、奈美恵ちゃんの雰囲気を変えるのもいいよね。

衣装はこれ以外にも数種類用意されている。本人の選んだ衣装というだけに他のがどんなのか気になるね。バックダンサーの衣装替えはあるかも？

カメラアングル変更で衣装をチェックするのもちょっと楽しみ？

Digital Dance MIX CHECK 3 ステージ演出の秘密やミニゲームなどの要素も！

バックのステージのグラフィックは、じつは常に幾何学的な模様やライティングが変化しているのだが、曲の開始前には、衣装同様ステージの選択もすることができる。またこの他にも2人プレイ用に「振り付け当て」や「迷路抜け」など3～4種類のミニゲームも入る予定だそうだ。まさに、とことん安室奈美恵ちゃんと遊べるソフトになっているぞ。

まだ開発中の他のステージ画面。画面構成も今後これとは変わってきそうとか。

ミニゲームの感じは「タントアール」風？　手軽に楽しく対戦が楽しめるらしいぞ。

は、チャレンジする場として、開発の長い作品だけでなく、短期間で充実したものを作れるラインナップも欲しいと思うんです。今回の作品は、そういう中で出てきた企画なわけですが、どうせやるならやっぱりアルバムを出して360万枚も一気に売っちゃうような人と組んだほうがいいですからね。今回の経緯を話すと、そんなこんなで始まった話なんですよ。

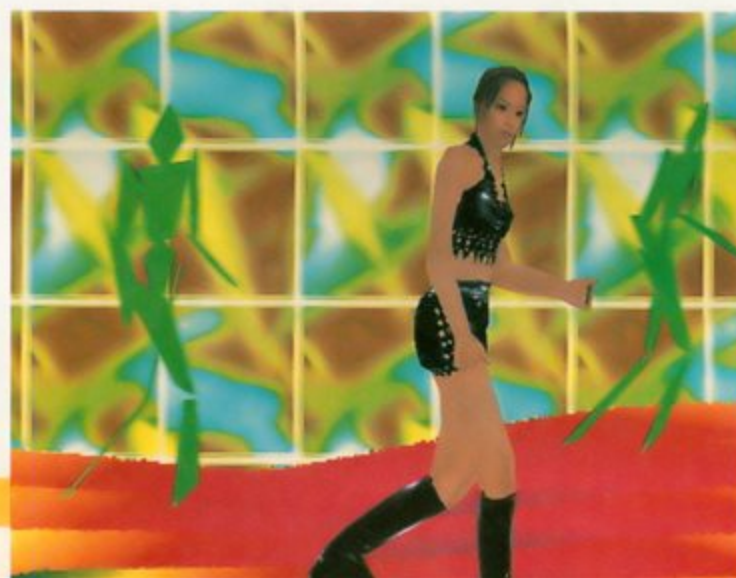
本誌■内容のほうですが、曲としては「チェイス・ザ・チャンス」と「ユア・マイ・サンシャイン」を収録してありますが、デキ具合いについての手ごたえはいかがですか？

鈴木■本当は新曲でやりたかった気もするんですが、クオリティはかなり高いと思いますよ。振り付けはどの部分からでも再生できますし、スロー再生やリピートも思いのまま。ここだけ覚えたいという部分があれば、そこだけリピートもできますしね。これからはDVDの時代だってよく言われますけど、DVDは今のところ結局音楽＋映像の一方通行ですよね。でも、このソフトは例えばマイクでもつけて、安室奈美恵さんのキャラクターにインタラクティブな反応をしてもらうなんてことも可能ですからね。作りとしてはすごく可能性をもっていると思いますよ。やっぱりアイドルやアーティストはこちらが話しかけたら、答えてくれるといったように、インタラクティブに動いてくれないと面白くないですから、そのへんは将来的にはちょっと時代の先を行った作りにできると思いますね。最近はバーチャルアイドルって、いろいろ見かけますけど、結局こちらの動きに反応してくれるような双方向のインタラクティブ性がないと感情移入ができないですし、逆にそれができれば非常にうれしいですよね。

本誌■今回は歌の部分以外にも、オマケがいろいろあるようですが？

鈴木■カメラアングルを自由自在に動かせるのって、3Dならではだと思いますし、ステージセレクトや衣裳のチェンジもできます。真上から見て、振り付けを研究するのもいいですし、いろいろ遊び方は工夫できると思いますよ。このへんはビデオなどでは味わえない部分ですよね。

本誌■一見すると、実写映像のような錯覚すら覚えるようなデキですよね。このへんは、今後まだまだクオリティが上がるんでしょうか？

鈴木■まだできてない部分も多いですから、今後はもっとすごくなると思いますよ。サターンであってもMODEL3並か、それ以上の映像を見せるというのは、まさに〝技術〟ですからね。ハードの性能どうこうではなく、最終的にどう見せるか、いかにビジネスストラクチャーとして構築するかは我々の〝技術〟ですから。他社さんが同じようなことをやってきたとしても、負けないものをお見せできると思いますよ。

来年1月はコンビニへ走れ！

まだ顔の表情などは入ってきていないが、今後はリップモーフィング（ロパク）も含めて、さらに本物に近くなるそうだ。1月はコンビニに走れ！

続報！ タイトル決定！ その名はスカッドレースだっ!!

全車種とコース サウンドと筐体 その魅力の すべてに迫る！

MODEL 3の表現力で、マシンの光沢なども見事に再現！ これが拝めるのももうすぐ！

AM2研が放つ今年最強のレーシングゲームが、いよいよそのベールを脱ぎ始めた。タイトルは「スカッドレース」に決定！ 未知数だったコース概要、マシンの全貌、そしてセガ久々の専用可動体感筐体のすべてが今、明らかになる！ ファン必読だ！

POINT 1 コースは初級が2つの全4コース

全4コースの中から難易度別に3コースを紹介するぞ！

初級コース（Short）

2つある初級コースのうちの1つがこれ。高速コーナーのみで構成されるハイスピードコースだ。夜の郊外で、ネオンが美しい。

夜の羽田あたりを思わせるこのコースは、やはりその周辺をモデルにしたとか。

JALの旅客機がコースを走る者に威圧感を与えるぞ。

中級コース（Mediam）

高速、中速コーナーが入り混ざる高速テクニカルコース。景色の移り変わりも激しく、滝や道路脇にたいまつなどの演出も。

左には美しい滝が流れ落ちる。動きはもちろん、その圧倒的な映像に感動するぞ。

中にはこんな「デイトナ」の中級を思わせる場所も。

上級コース（Long）

ヨーロッパ風の市街地からコロシアムを突っ切ったりと、とにかく変化に富んだテクニカルコース。1周の全長も長いぞ。

トリッキーな市街地だけに、ココを攻めるにはコースを熟知する必要がある。

車を止めてゆっくり眺めたいほど、美しい街並みだ。

POINT 2 ビューチェンジは4+α？

視点1

視点2

視点3

視点4

ゲーム中には、筐体右手シフトギア近辺に配置された"ビューチェンジボタンボタン"を操作することによって、ドライバーの視点を変えることができる。左からダイナミックビューの「VR1（視点1）」、ドライバーズアイの「VR2（視点2）」……というように設置されているので好きな視点を選ぶといいだろう。今回のオススメはカッコいいハンドル操作（腕）が見れる「VR2」。ある操作をするとさらに視点変化がかかる設定も検討中とか？ いろいろいじってみよう！

It's New MOTORIZED RIDING!

これがセガ最新の体感筐体だ！

今回の設計担当AM4研・西村英士氏と「スカッドレース」本体。モニターのフチの薄さに注目。

10年前の大ヒット作「アウトラン」に始まったセガのレースゲームの体感筐体。近年セガは、「デイトナUSA」「セガラリー・チャンピオンシップ」など、名だたるレースゲームを輩出しているが、レースゲームにおけるムービング筐体というのは、アミューズメント施設用の特注デラックス版を除いて、ほとんど途絶えた状態にあった。だが、今回の「スカッドレース」は、MODEL 3初のレースゲーム、そしてあの「デイトナUSA」のチームが作っているというだけに、企画の当初から体感筐体を採用することは決まっていたという。

今回の専用筐体のコンセプトは"質感"。「体感」筐体というには、意外と小振りな感じのするこの筐体は、実際に座るとその違和感のなさに驚かされる。それもそのはず、今回の設計は、有名なスーパーカーの実車データをもとになされているからだ。ハンドルの質感、

触った瞬間、その手触りの違いに驚かされるハンドル。前面スピーカー（2つ）は効果音専用。

POINT 3 いずれも名車中の名車！ 4種類のスーパーカーに乗れ！

ゲームに登場するスーパーカー4台を一気に公開だ！

フェラーリF40

実車ではすでにF50のGT仕様が始動しつつあるが、ゲームに登場するのは今をときめくF40。跳ね馬のエンブレムにふさわしく、バツグンの速さを誇る車だ。

あの憧れのフェラーリをこの手でドライブできる日も近い。跳ね馬を自分の手で操るのだ。

カラーリングが黄色と黒なのは、エネア・フェラーリF40をモデルにしているためだ。

迫力のリアビュー。この視点でプレイすればバックファイアも楽しめる。

クライスラーダッジヴァイパー

知名度は決して高くはないが、車に詳しい人なら間違いなく名車の1台として数えるダッジヴァイパー。その大胆で美しいフォルムに惚かれる人は数多い。

長いノーズが特徴のヴァイパー。車重が若干重いため、走りがどう変化するのか楽しみだ。

まだ挙動ができていないため、車の特性については未知数である。

ホワイトのボディにブルーの2本ラインが映える。サウンドも絶品だ。

ポルシェ911GT2

女性に絶大な人気を誇るポルシェ911も、ゲームに本格的に登場するのはおそらく初めてだろう。あの運動性能の良さが本作でどう反映されるのか楽しみだ。

この伝統的なスタイリングが人気の秘密。独特のエンジン音も見事に再現されているぞ。

実車ではGT2クラスで活躍しているポルシェ911GT2。その重心の低さも強さの秘密だ。

決して大きくはないボディに大パワーのパワーユニットを積むモンスター。

マクラーレンF1

レーシーなフォルムとセンターコックピットが特徴のマクラーレンF1。実車の強さは誰もが認めるところで、加速性、運動性、共にバツグンの能力を誇る。

軽い車重を600psという大パワーで引きずり回す。現在、GTでも最も速いマシンの一つだ。

レーシングゲーム初登場のこのマシン。どんな車に仕上がるのか非常に楽しみだ。

ドライバーもちゃんと乗っているところに注目！しかもちゃんと動くのだ。

実車のような重みが魅力！ D.R.M.SYSTEM

DIRECT ROLLING MOTORIZED SYSTEM

フロントまわりの質感、シフトギアの質感……。どれもが本物に近く、今までのレースゲームとは違った乗り心地を提供してくれる。限りなくフラットに、フチ取りのしぼられたモニターと、「D.R.M.システム」と筐体後部にその名がペイントされた新システム。その各部を見つつ、魅力に迫ろう。

筐体ボディに普通は使用するという"木"が今回はまったく使用されていない。ボディはすべて成型。

シート自体は「ツーリングカー」のものをアレンジしたものが使われているが、体感筐体のためまったく新しい乗り心地がある。後部スピーカーはBGM専用。

4速シフトギアは、4方向に入る本格派。従来の他のレースゲームのものよりも、しっかりしたものとなっている。また開発中のものだが、おなじみ"ビューチェンジボタン"は、初めてシフトギアの下に配置された。「ブラインドタッチっぽくカッコいい感じでいじりたくなるでしょ」とは名越氏の弁。

筐体後部に、白い文字で「D・R・M・SYSTEM」の文字が。重みのある筐体の動きは、一度は乗る価値ありだ！

完成直前!マルチインタビュー 最新作の手ごたえと見どころ

リリースも直前に迫ってきた「スカッドレース」。手応えと見どころを主要スタッフに聞いた。

プロデューサー 名越稔洋

テストプレイ直後の感想も含めてインタビューに答えてくれた名越氏。もっと詳しいインタビューはセガマガジン1月号にあるぞ。

レースゲームはこうでなくっちゃ!

DIRECTOR

本誌■まずは、「スーパーカーレース(仮)」だったタイトルが「スカッドレース」と決まりましたが、これはどのへんから?
名越■聞き慣れないキーワードって、逆に印象的になる場合がありますよね。「アレ何だろう」って言って、辞書ひいてみたら、とりあえず意味ぐらいわかるかなっていうやつ。まあ、戦争マニアとかだとわかるのかもしれないですけど、「SCUD」って、なんか辞書ひきたくなるでしょ。
本誌■ウワサの筐体も、いよいよお披露目となりましたが、思っていたのよりも意外と小さいねぇという印象でしたが?
名越■いろんな意味で、まだ実験段階のところはあるんですが、かなりいい感触ではありますね。ただ、いろんな人に初めてプレイしてもらうと、まだあんまり筐体の揺れとかを実感できてないみたいですね。今後はもっとコースのシチュエーションとして、揺れるようなシーンを取り入れていくと思いますよ。
本誌■現状での仕上がり具合と手応えのほどはいかがです?
名越■コースの作り込み自体は、もう95%ぐらいまできているんですけど、いろいろテストプレイを繰り返していく中で、見えてきた部分もありますので、ちょっとパーセントは落ちちゃった感じですかね。でも、今の時点で「デイトナUSA」とはひと味違ういい感じに仕上がってきてますよ。レースゲームが好きな人には、満足していただけると思います。
本誌■稼働開始は年内いけそうですか?
名越■メドは立ってきましたね。グラフィック、操作感など、最近のレースゲームって何か違うよねって言っているような人には、大きくうなずいて「やっぱレースゲームってこうだよな」って納得してもらえると思います。ぜひ期待して下さい。

どの車に乗るか!? 登場はすぐ。

SOUND

本誌■今回の「スカッドレース」の曲のコンセプトは、どんなイメージのコンセプトといえますか?
宮本■曲は各コースごとにありまして、それぞれ違ったノリなんですけどね。ただ共通しているのは、ハードな感じより、ポップで楽しいノリということですね。実際、ゲーム自体も楽しいものにしようというのが、このへんに出ているかと。
本誌■筐体設計の西村さんも言っているんですが"音場拡大"というのは、具体的にどのへんに効果を発揮しているんでしょうか?
宮本■"音場拡大"というのは、一言で言うと、臨場感が出るサラウンド効果というところでしょうかね。すごく音が前へ前へと膨らむという感じなんですよ。ゲームで言うと、初級コース(夜)の空港のシーンで、飛行機の音が自分の頭の中を飛んでいるような感じがするんですよ。気づく人は気づいて、結構効果は大きいと思いますよ。
本誌■このあいだは、エンジン音の収録に、富士スピードウェイまで行ってきたそうですが、そちらの効果のほどは?
宮本■これまでのゲームって、止まっている車のアクセルをふかして音を収録し、それを元にゲーム中のサウンドにしていたんですね。でも、それだと、そこそこ車に乗っている人で、スーパーカーに詳しい人なら「これふかしているだけじゃん」ってわかるそうなんですよ。で、それならスーパーカーの実車を手配して、時速200キロで走らせた音を録ろうっていうことになったんですね。それで、できた音を車に詳しい人に聴かせたら、「あっ、これはF40ちゃんと走らせてるんだね」とかってわかるんですよ。比べていただけるとわかりますが、特にポルシェとフェラーリは、全然違うので聴いてほしいですね。
本誌■本格的なボーカルを採用したBGMともども、聴きどころのPRを。
宮本■そうですね。今回の作品は、今までのレースゲームとは一線を画したデキだと思うんですよ。BGMや効果音など、ぜひじっくり聴いてほしいですね。

実際に富士スピードウェイで、高速走行させた本物のサウンドは必聴だ。

サウンド担当 宮本英明

AM2研サウンドチーム所属。「バーチャストライカー」「バーチャコップ2」を担当。「臨場感あふれるサウンドを体験してほしいですね」。

実車の音は走らせてこそ生きる!

筐体設計担当 西村英士

「デイトナUSA」「セガラリー・チャンピオンシップ」などの筐体設計に参加。「今回のシフトはまさに最終形とも言えるデキ」とも。

DESIGN MACHINE

本誌■今回の筐体は、第一印象で、ハンドルの具合が非常にいいんですが、あれはどういった機構なんでしょうか?
西村■今までのセガのレースゲームって、ハンドル自体にはリアクションの振動機構がついていたんですが、もっとプレイヤーに違和感がなく、本当に実車に近い感覚を提供しようというところから出発しているんですね。動きもメカ自体も見た目ほどハデじゃないんだけど、実際に車がロールする感じを再現できればなぁというのがあったんです。それと、これは今後ソフトとの調整によって詰めて行くんですが、画面情報だけで状況を判断するんじゃなくて、路面状況を自分の車の振動で、直感できるようなものにまで仕上げたいと思っているんですよ。これは、この筐体のコンセプトである"質感"というものに通じるものがあるんですが、まさに"体感"できる筐体になるんだと思うんです。
本誌■スピーカーは全部で4つ、前と後ろにありますが、何か効果が?
西村■今回は後ろからBGM、前から効果音という形でやっているんですが、これによって"音場拡大"という音響効果を採用しているんですね。シートの下にはウーハーもあって、臨場感はかなりのものだと思いますよ。
本誌■モニターも、非常に工夫されているようですが?
西村■これは、MODEL3という美しい画面に合うように、今回高精細プロジェクターを採用していまして、画面に集中できるように、可能な限りモニターサイドの膨らみもしぼり込んだんですよ。
本誌■すると今回筐体のコストは今までの物よりだいぶ割高な感じなんですかね。
西村■いや、サイズ的にも値段的にも、従来までのセガ製品とそれほど変わりはないんですよ。おおもとの機構自体が、意外とシンプルですから。
本誌■視点変更のビューチェンジボタンが、今回は今までの筐体前面からシフトギアのあたりに変更されていましたが?
西村■今回はシートの位置からハンドルの位置まで、非常に理論立てて実車をシミュレートしていますからね。あまりプレイヤーの体勢を変えたくなかったので、ああなりました。
本誌■筐体製作者として最後に一言。
西村■まずはデザイン。その後は座ってみてのポジションや質感。そして実際にプレイしての動きなど、とにかく隅々まで見てほしいですね。本物の感覚が味わえると思いますので、ぜひ乗って下さい。

質感を追求した新型筐体

街で見かけたら即ライドオンだ!

NEW RELEASE TITLE CHECK!

発売前テストプレイ

セガサターンソフトレビュー
SEGA SATURN SOFT REVIEW

年末のソフトラッシュもラストスパートッ！ レビューもサタマガ史上初の10ページオーバー!! あれもこれも目移るするかもしれないけど、よーくチェック!!

このコーナーの見方

このコーナーは、発売予定1カ月以内のサターン新作ソフトを対象に"お試しプレイ"を編集部で実施し、その感想や意見を掲載するものです。ソフトは完成版もしくは、途中バージョンのサンプルを使用し、未完成版の場合は、その旨を明示し、それを踏まえて論評します。CDソフトということをご理解いただき購入の"参考意見"としてご覧ください。

REVIEWERS

Lady Users Group 女性ユーザーズ

構成員
●櫛田理子
●出口かおり
●青山ようこ
●鈴木あつこ
●稲垣美緒／他

週刊化になる前に遊んでおこうと、お正月は旅行を計画中。でもこの間の大阪取材も日帰りだったので、何日遊びに行けるのかちょっと心配。（あつこ）

Game Mania Group ハイローラーズ

構成員
●池袋サラ
●ロンドン小林
●居酒屋
●ガイア佐伯
●明石家サンマン

ペプシジャパンカップで全国優勝を果たした後、気づいたらこんなところにッ!? とりあえずよろしく！ ところで皆さん、俺のこと知ってます？（明石家）

Guest Game Writers ゲストライターズ

構成員
●TETSU
●リアル鈴木
●絹島不二屋
●ジャムおじさん
●高坂亮一／他

健崩（けんぽん）っス。主に2D格闘とギャルゲーをやってます。レビューは結構甘口のつもりですが読者にキツイと言われて悲しい今日この頃です。（健崩）

発売予定ソフト（12月13日～12月27日）

サンダーフォース ゴールドパック2

発売中（11月29日発売）

使用サンプルの完成度	難易度	平均点
100%	難	6.0

●テクノソフト
●4,800円（全年齢推奨）
●SHT（スクロールシューティング）
●制限コンティニュー制
●1人～2人用（協力）

懐かしのSHTパート2

同社看板シューティングの復刻セットの第2弾。「AC」と「IV」をカップリング。

CGムービー追加で懐かしさの中に新鮮さが？

ハードな覚えゲーを堪能

相当流行っただけあって、根本的にいいデキ。スピードや武器をいつでも自分で変更できるアイデアや、ラスタースクロールなどによるエフェクトが光っている。敵がいつどこからどう攻撃してくるか、覚えないと進めない手ごたえある構成に夢中にさせられるが、正直言うと、こーゆーのがキツイ年になってきたよ、あたしゃ。名作復刻というにはインパクトに欠け、シリーズ全作入っているワケでないのがお得感に欠けるが、シューティングが盛り下がっている昨今、こういうタイトルのリリースはありがたい。（櫛田）

6

うわ～、メガドラ作品だよオイ！

「ゴールドパック1」に続いて登場した、「サンダーフォース」リバイバル版第2弾。しかし、メガドライブ作品の完全移植だけに、今遊ぶとツライ！ 単純なラスタースクロール（て言うのか？）と少ない色数は、長時間プレイを拒むバイオレンス感（微妙な表現）が漂います。あと、正直言って「AC」は武器切り替えのタイミングが面白いのですが、「IV」は単調すぎる気が……。とは言え、前作収録の「II」の大ファンな私としてはついコレクター趣味に走りそうな気もします。完全に昔のファン向けかな。（ロンドン）

懐かしさだけじゃないと思うが

テクノソフトシューティングのファンを自称しながらも、実はIVはシリーズ中唯一未体験。んで遊んでみた結果、やっぱり覚えゲーだったんで安心しましたよ。「AC」に関しては家庭用機には初移植だし、「III」からのバランスの見直しや面の追加なども嬉しい。ガギゴギ唸るFM音源サウンドも懐かしいしネ。両方をプレイして思ったのが、見かけは古くさいけど、やりこめばクリアできる適度なバランスなど完成度の高さには未だ惹かれるものがある。2本入ってこのお値段つーのは、実は結構お買い得なのでは？（柴山）

出世麻雀 大接待

発売中（12月13日発売）

使用サンプルの完成度	難易度	平均点
100%	普	5.66

●キングレコード
●5,800円（全年齢推奨）
●TAB（麻雀ゲーム）
●バックアップ（1コ）
●1人用

負けるが勝ちってこと？

サラリーマンとなり麻雀テクで出世をめざせ!! 時には相手に振り込むことも大切？

普通にプレイできるモード付き。30人から選択。

かなりストレス溜まります

配牌を見るからにはそんなにイカサマ臭くないんだけど、相手が和がる時にゃ緑一色とかあるのはなんでだろうな。ともかくこれってかなりストレス溜まるわ。どうやったらこんなヘボい勝たせ方ができるのか!? と思う時もしばしば。しかも対局中から通常画面へのロードも結構時間がかかる。家での自由時間までストレス溜める必要もないと思うが……。それでも接待麻雀を覚えようって人にはいいのかも。ただキャラ絵がかなりアクが強いので、お前に文句言われたかないわ、って思う時もあるんだけどね。（かおり）

コンセプトは微妙にイイ

接待麻雀を忠実に（？）ゲーム化した微妙なコンセプトがまず笑える。いいですな。「○○さんを勝たせろ」なんて、マップごとに勝利条件があるなんて、SLGみたい。しかし、惜しいのが基本的なゲーム部分。レスポンスがいまいちよくないし、リーチなどのコマンド表示が小さくて見えにくい。コレにはまいりました。あと、やっぱりオヤジの顔を始終眺めながらの麻雀には違和感があるというか……、別にギャルじゃなくてもいいんですけど。サラリーマンには現実味がありすぎるかもね。（ガイア）

5

出世だけが全てじゃない

サラリーマンの多くが体験するであろう接待麻雀をテーマにしたゲーム。出世のために、与えられた目的に応じた勝ち方をこなしていく。ゲームとして成立させるために、多少のイカサマが施されているので、実は何もしない方がいい結果を生むこともあるようだ。個性的なイラストと手堅い作りの4人打ちは十分楽しめるが、内容的には出世アドベンチャーなので、サラリーマンには直接的過ぎるネタなのが気になる。魅力的な女性をもっと登場させるとか、温泉旅行とか、オヤジの下心にアピールするものが欲しい。（絹島）

お詫びと訂正：前号（12月13日号）の「ハイパーデュエル」レビューの中にフリーコンティニューに関する表現がありましたが、どうソフトにはフリーコンティニューはありません。
読者ならびに関係者の方にはご迷惑をおかけして申しわけありませんでした。ここにお詫びして訂正させていただきます。

発売予定ソフト	女性ユーザーズ	ハイローラーズ	ゲストライターズ

実況おしゃべりパロディウス ～forever with me～

発売中（12月13日発売）

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 8.0

- ●コナミ
- ●4,800円（全年齢推奨）
- ●SHT（横スクロールシューティング）
- ●制限コンティニュー制
- ●1人～2人用（協力）

実況の声に涙するファンも!?
タイムボカンの悪役トリオ調の実況が笑えるコンシューマオリジナルシューティング。

ゲーム内容のパロディ精神はさらにディープに。

女性ユーザーズ　イカしすぎ！（あ、タコか）

2人プレイすると実況がうるさいッス（笑）。でもボーナス点の隠し場所を教えてくれるのは嬉しい。コナミパロディのオンパレードで、きらめき高校とかリーサルエンフォーサーズのパロディ面は大笑い。最初からプレイできる「スコア」「タイム」の各アタックモードも十分遊べます。スコアアタックは得点を稼ぐ快感に浸れるし、実際のF-1をパロったタイムアタックモードも、現れる敵とかが笑える。でもエンディングは……ムムム。ボスの攻撃もシリーズを通してほぼ変わらないので、少し変化が欲しかった。（稲垣）

8

ハイローラーズ　笑える本格派シューティング？

コナミのギャグセンスの良さが全面に出たソフト。イカス実況に、パロディ化されたコナミゲームのキャラクターの数々など、いろいろなところで笑わせてもらいました。もちろん、シューティングゲームとしてもかなり良いデキです。処理落ちもしなければ、目立ったチラつきもなく、ロード時間も全然気になりません。また、今回新たに取り入れられた、スコアアタックやタイムアタックもけっこう燃えます。このシリーズのファンは絶対買いの1本でしょう。ちなみに難易度の方は、ほどよいくらいです。（明石家）

ゲストライターズ　いやいや、いいデキですよ

オリジナルであるスーファミ版（ロムカセット）では「しゃべる」ということが驚きであった。CDのサターン版でしゃべるのはそれほど難しくはないだろうから、新鮮さはあまり感じられない。ただゲーム自体の完成度は、アーケード版に思えるほどに高く、しかもサターン版オリジナルの部分もよくできている。特にリーサルエンフォーサーズの面は必見だ。値段のことを考えれば、スーファミ版を持っている人にもぜひプレイしてもらいたい。ただ、このシリーズにも少々マンネリ感が出てきたのも事実だけど。（TETSU）

エネミーゼロ

発売中（12月13日発売）

使用サンプルの完成度 100%　難易度 難　平均点 9.66

- ●ワープ
- ●6,800円（全年齢推奨・4枚組み）
- ●ETC（インタラクティブムービー）
- ●バックアップ（3コ）
- ●1人用

姿なき敵の恐怖にさらされる!!
業界の風雲児、飯野氏らワープが放つインタラクティブムービー。見えない敵と戦う。

見えないエネミーとのバトルを練習できる。

女性ユーザーズ　映画や小説と肩を並べてよし!!

点数をつけるのにこれ程困ったゲームは初めて。ゲームとしては、初心者にはツライ難易度。根気はいるし、エネミーを倒すのも逃げるのも難しい。特に序盤とラストは〝忍〟の一文字。でも、途中からふとローラと自分が完全にと言っていいほど同一化しているのに気がついてビックリ。〝自分が主人公になって〟というのはゲームの謳い文句の1つだけど、実はゲームらしいゲームほど主人公にシンクロできない事実に目をつぶってきたんだなぁ。だからゲームとしては6点、作品としては10点以上です。（ようこ）

10

ハイローラーズ　年末年始はこれで決まり

ったくこの忙しいのにやっちゃいましたE0。最初のオープニングに感動し、トレーニングモードで本来見えない敵に心臓ドキドキ、スタッフムービーでまた感動。そして本編のCGの美しさに驚きました。サターンもやりゃあできるんですね、ここまでのこと。結局、隣のタワーに行ったところで死んじゃったんだけど、もう現時点ではプレイしたくないです。自分で買ってきて、正月休みに楽しみをとっておきたくなりました。そんな感じです。とりあえず友達とかに会ったら宣伝しときます。間違いなく買いでしょう。（池サラ）

ゲストライターズ　中学生の君は3年待とう

他の作品と同じ基準で点数をつけること自体が無意味だ。「E0」は〝ゲーム〟ではないのだから。ゲーム的要素から生まれるローラとプレイヤーのシンクロ感が、単体でも優秀なドラマを、どんなメディアよりも〝リアル〟に感じさせてくれた。どうやら僕は、新しいメディアの誕生に居合わせたらしい。確かに後半の3Dシューティングは難しすぎるし、アドベンチャー部分も前時代的だが、今号までの飯野氏の発言を読んできて、この作品を遊びたくなった人間には、絶対に損をさせないものに仕上がっている。（高橋）

10

NHLパワープレイ'96

1月発売予定

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 6.33

- ●ヴァージンインタラクティブ
- ●5,800円（全年齢推奨）
- ●SPT（アイスホッケーゲーム）
- ●バックアップ（1コ）
- ●1人～6人用（対戦）

氷上の格闘技をリアルに再現
NHL正式認可で実存チーム、人物名を使ったアイスホッケーゲーム。モードは4種類。

キャラの動きにモーションキャプチャーを採用。

女性ユーザーズ　あれ、パックはどこ？

選手を自分で動かしてゴールを狙う、サッカーなどと同じルールのスポーツゲーム。でも「氷上の格闘技」とはよく言ったもので、とにかく試合が激しい。相手に体当たりしてパック（ボール）を奪ってもOKだから、自分でプレイするとつい体当たりかましにいっちゃう（笑）。氷を滑るスピード感が気持ちいいです。複雑なコマンドがなく、ボタンだけで選手の操作ができるのも親切。でも、肝心のパックが見えにくいんだよね。画面に表示される文字も、小さい上にすべて英語なので読みにくいよう。求む日本語対応。（稲垣）

7

ハイローラーズ　私には本格的すぎます……

日本では馴染みの薄いアイスホッケーですが、グレツキーをはじめとしたNHLの選手＆チームが実名で登場するのは驚き。ファンなら買いでしょう。ただ海外モノらしく、〝ちょっとディープ〟な方じゃないと楽しめないフシがありますね。特に気になったのはリンク画面表示で、状況に応じて変わるカメラアングルが意外とプレイしづらいかと。3D画面なんだから、真横や俯瞰図といった固定アングルもあれば良かったのにな一。慣れるとボークチェック等の攻防が結構熱いんだけど、わかりづらいかも……。（ロンドン）

6

ゲストライターズ　NHLファンは買いか？

モーションキャプチャーの採用で、選手達がリアルに動くのは見た感じはよいと思う。ただアイスホッケーのルールや、使われる用語を知らないとパックを打つだけの単調なゲームになってしまうだろう。ホッケーは僕の心の中ではマイナーってイメージがあるからなのかもしれないが。実際にNHLを知っている人には実名の選手が登場したりドリームマッチができるという点は良いのでは？また、6人でワイワイ遊べるというのも楽しい。これからの寒い季節にみんなでコタツに入ってホッケーで燃えるのはどう？（健崩）

6

発売予定ソフト

女性ユーザーズ / ハイローラーズ / ゲストライターズ

もうぢや

12月20日発売

使用サンプルの完成度 100% 難易度 普 平均点 5.66

●ヴァージンインタラクティブ
●5,800円(全年齢推奨)
●PUZ(落ちモノパズル)
●無限コンティニュー制
●1人～2人用(対戦)

金勘定が速くなる?

お金と両替を使った新感覚落ちモノパズル。硬貨の種類は6種類、アイテムも2種あり。

最終的に千円にすれば画面から消える仕組み。

女性ユーザーズ:独創性ととっつきやすさを両立

落ちモノのアイデアは出尽くした感があり、オリジナリティを出そうとがんばると、ルールが複雑になったりして、かえってそっぽを向かれるような状況になっている。この作品はそこらへんで、実にウマイことやっている。アイデアの独創性は一目瞭然。そして一見複雑そうなルールだが、身近である"お金"を題材にしているため、すぐに要領よくできるようになっているのだ。連鎖を組むのはさすがに難しいけど。だから、やりこんだ人とそうでない人の差は大きそうで、2P対戦はそんなに燃えられないかも。 (梅田)

ハイローラーズ:きちんと勘定して

お金を勘定する、落ちものパズルゲーム。個人的にはこの一風変わった目のつけどころが好きですね。ただ、気になったところがいくつか。まず1つ目は、5円玉3枚で10円玉1枚になったり、100円玉6枚で500円玉一枚になったりする、適当なお金の勘定の仕方。「もうぢや」というタイトル通り、キチンとしてほしい。そして2つ目は、勘定されたお金の行先が、いまいちわかりづらいところ。おかげで連鎖が組みづらかったです。全体的にはけっこうよくできた作りなだけに、細かいところが惜しい。 (明石家)

ゲストライターズ:縁起モノパズルゲーム!?

パソコン→業務用に移植された落ちモノがサターンにも登場。コインの両替に目をつけたところが新鮮だが、それをそろえる数がバラバラなのが玉に傷。つまり、通常3個ないし4個ひと組で玉が消えるゲームと違い、2個から5個のバラツキがある分リズムが崩れがちなのだ。とはいえ、ユニークな猫達が活躍するのはなかなか楽しい。ドロボウ猫などのお邪魔キャラや、それを一掃するボム犬など、独特のルールが多いのはいいが、連鎖が組みにくく対人戦は盛り上がりに欠ける。価格的にもちょっとツライところ。 (綱島)

5

きゃんきゃんバニー・プルミエール2

12月20日発売

実はまだ15歳くらいだったりして
まさか、30歳を超えてるとか・・

使用サンプルの完成度 100% 難易度 普 平均点 7.0

●キッド
●7,500円(18歳以上推奨・2枚組み)
●ADV(恋愛アドベンチャー)
●バックアップ(6コ)
●1人用

美少女ナンパゲー再び!!

あのスワティがサワディと一緒にサターンにカムバック!! めざすは全員同時制覇だ?

毎日違ったCGが見られるカレンダーCD付き。

女性ユーザーズ:遊び易くはなっているけど

前作でわかりにくかった移動が楽になったし、時刻の確認もしやすくしやすくなった。もちろん女の子のビジュアルも万人ウケしそうなキレイさで○。マップ移動システムで自分で行動している感じが出てるし、ストーリーも設定も嫌いじゃないです。全体的に丁寧に作られているのでアドベンチャーゲームとしては十分楽しめます。1日の行動が終わると入る七福神の会話もストーリーのポイントをおさえていて良いんじゃないかな? ちょっとうざったいと感じる人もいるかもしれないけどね。 (あつこ)

7

ハイローラーズ:前作の不満点には手を付けている

システム的にもプログラム的にも、前作の不満点には一応手が入ってます。キャラクターボイスや、ムービーなどにも感情移入ポイントを増やそうという努力の跡がうかがえます。サターンのギャルゲーとしては水準値といえなくもない。でも、定番というよりは古さを感じさせるゲームシステム、ストーリー、好みの分かれるグラフィックには、まだ向上の余地があったかも。他にもライバルソフトがガンガン登場しているジャンルなので、ターゲット層のマニア度を考えると、より一層の努力を期待したいところ。 (ガイア)

ゲストライターズ:前作より格段にいい

恋愛アドベンチャー第2弾。18歳推奨になって表現はソフトになったものの、画面がフルサイズだったり、声もフルボイスでグッド。ターゲットとなる女の子の数が6人と少し物足りないが、タイプが色々揃っているので不満はない。ラブシーンの声までしっかり入っているのには驚いた。選択肢の結果を調べられるシステムや女の子の意外な面が明らかになっていくシナリオも好感触。パソコン版と比較すると、過激さが少なめなのは仕方がないが正直残念。ちなみにおまけCDで自分の誕生日に起こる仕掛けが嬉しい。(綱島)

テラ ファンタスティカ

12月27日発売

使用サンプルの完成度 100% 難易度 普 平均点 8.0

●セガ
●5,800円(全年齢推奨)
●RPG(タクティカルRPG)
●バックアップ(5コ)
●1人用

壮大なストーリーに注目!

数々の新システムと重厚なシナリオがウリのタクティカルRPG。ビジュアルも豪華。

壮大な国家レベルの歴史に触れることになる。

女性ユーザーズ:今冬はファンタジーで決め!

部隊の視界まで考慮に入れたリアルで細かい要素と、その割に複雑じゃない戦闘が嬉しいな。キャラが実際に攻撃をする拡大戦闘も迫力十分。マルチエンディングの上、分岐点や選択肢が多いので何度も遊べます。落ちついた絵柄と複雑な物語は、少し好き嫌いを感じるかもしれないけど、どちらもしっかりしてるから、遊び始めれば気にならないと思う。各キャラの口調や声が軽めなのと、面の途中でセーブできないのは残念。でも、男の子の育成もできるし、主人公の副官がカッコイイから許しちゃいます(笑)。 (稲垣)

9

ハイローラーズ:丁寧に作ってあります

なんとなく、「オウガバトル」などに通じる世界観の重みを感じる作品。実際、戦闘、会議、イベントなど、システムともども既存のヒロイックなモノではないファンタジーを作ろうとする意気込みが伝わってきますな。曲がどこかで聞いたような感じなのがちょっと残念だけど、重厚感あふれてていいです。マルチエンディングだし、じっくり遊べるタイプのゲームなので、年末年始は間違いなく楽しめるでしょう。オープニンググラフィックのアレクシスが少し他とイメージ違うな、というのは気になったけど。 (ガイア)

8

ゲストライターズ:あと一歩で超大作

シナリオ、キャラ設定、システム、音楽……どこを取っても濃い仕上がりのお子様厳禁作品。ムービーによる演出や、部隊の視界による影響まで考慮したシステムも、かなり本格的。それでいて、初心者でもクリア可能なバランスが良心的といえる。作戦会議上などでの単調な演出、オリジナルシステムの影響による序盤でのとっつきにくさ(慣れるまでとまどう)、声優への演技指導の失敗などの細かい問題点が払拭されていれば、セガ久々のSLG超大作になり得たであろう。それでも、大作と言えるが。惜しい! (リアル)

7

発売予定ソフト	女性ユーザーズ	ハイローラーズ	ゲストライターズ

永世名人II

12月20日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 6.0

- ●コナミ
- ●5,300円（全年齢推奨）
- ●TAB（将棋ゲーム）
- ●バックアップ（3コ）
- ●1人～2人用（対戦）

予測読み機能に勝てるか？
指し手を予測する〝予測読み機能〟を搭載した将棋ゲーム。対局CPU思考レベル6段階。

江戸時代の歴史的な棋譜データを追加収録。

女性ユーザーズ：将棋仲間とゲームで対局！

このソフトはCOM戦の他に対人戦も可能なので、プロの棋士になったつもりで自分達の手をCOMに読み上げてもらいながら、友達と対局するのもいいんじゃないかな。昔の名人の棋譜を見ることができるのも、将棋好きな人にはたまらないと思う。マウス操作での利き手の違いをフォローしてくれる心配りもウレシイ。例えばボタン配置を変更できるコマンドとか。配置変えといっても使用ボタンは二種類だけで、決定とキャンセルの位置を逆にするだけなんですけどね。ちなみに駒の移動はスムーズ。（稲垣）

6

ハイローラーズ：物足りなさが残る一本

ごく普通の将棋ソフト。それなりに強く、思考時間も短い（難易度が高くなるにつれ、長くなりますが）。ただ、カーソルが勢いよく移動しすぎて、自分の思っている方向とは別の所へ移動したりして若干操作しづらかったです。あと、詰め将棋モードもただ単に問題を作成し、CPUに解かせるだけなく、問題集を用意して、初心者の棋力向上を手助けするべきではなかったのでしょうか？ レベル0という難易度を用意しても、それに勝てるまでの知識をどこでつけろというのでしょう。全体的に物足りなさが残る1本。（明石家）

6

ゲストライターズ：初心者には賢すぎ！

プレイヤー手番中にもCPUが思考する、「予測読み」機能を搭載し、テンポの良い対局が楽しめる。今までCPUの悩んでいる姿（?）で優越感を味わっていた僕には寂しいことだけど、待ち時間が少ないってことは、やっぱりいいことなんだろう。また、江戸時代末期の棋士達の棋譜を収録していたり、自分で作った詰め将棋の問題をソフトに解かせるなど、上級者が喜ぶモードが用意されているんだけど、初心者にはチンプンカンプン。CPUのレベルもかなり高く、かなり修行を積まないと辛いかもしれません。（柿内）

6

シャイニング・ザ・ホーリィアーク

12月20日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 7.0

- ●ソニック
- ●5,800円（全年齢推奨）
- ●RPG（3DRPG）
- ●バックアップ（7コ）
- ●1人用

すべてが3Dで展開する!!
すべてのシーンが3Dで表現された「シャイニング」シリーズ最新作。オートマップ付き。

あらゆる所に様々な仕掛けが隠されているぞ。

女性ユーザーズ：かなり遊び甲斐ありそうです

時間の経過とともに慣れたけど、背景はともかくボカシ入ったようなキャラには違和感を感じるな。でも内容的にはいいデキ。オートマッピングなので行ってない通路がひと目でわかるってのもいいですね。また土の中から出てきたり突然目前に現れたりと敵の登場の仕方にも工夫があって楽しめるし、戦闘にもテンポがあっていいです。また使う使わないは別として、ピクシー探しも別の意味で楽しいっす。抜きん出て「ここが凄い！」ってのはないけど、安心して遊べそう。正月用に買っておいてもいいかも。（かおり）

8

ハイローラーズ：3Dの演出は結構スゴイんじゃない？

3DダンジョンRPGとして見ると、3Dポリゴンをうまく使った演出面がかなり光る一作。常に自分を中心とした視点でシナリオが進むところは結構斬新な感じだし、システム部分も使い勝手がいい。とまあホメまくったところで恐縮ですが、キャラデザインは、なんかヘボい。せっかくリアルタイム3Dポリゴンを使っている部分でも、レンダリングCGを取り込んだような粗さが目立ちました。戦闘シーンをはじめ、もっとテンポが良くなればイチ推しできるんだけど……。あと一歩が必要かも!?（ロンドン）

7

ゲストライターズ：シリーズファンなら

ダンジョンのアニメーションは予想していたよりは、ぎこちない。たしかに前作ともいえる「シャイダク」と比べれば上なのだが、期待していたほどではなかった。しかも、敵が複数で両側が壁だとアニメやコマンドカーソルの移動などが処理落ちするのが気になる。また、キャラが喋らないのはいいとしても、モンスターの叫び声やSEにはもう少し凝ってほしかった。一方、アクセスはほとんど気にならないほど早い。テンポも悪くないので、一連のシャイニングシリーズの世界観が好きならば楽しめるだろう。（高坂）

6

DX日本特急旅行ゲーム

12月20日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 5.33

- ●タカラ
- ●5,800円（全年齢推奨）
- ●TAB（ボードゲーム）
- ●バックアップ（4コ）
- ●1人～5人用（対戦）●タップ対応

お金がなくても全国旅行!!
古くから人気のボードゲームをサターンで再現。指定日数以内に旅行ポイントをためろ。

JTB提供のスチールデータが満載だぞ。

女性ユーザーズ：時刻表の旅をもっとリアルに

旅行が趣味の私にとって、国内の特急路線などがそのまま出てくるこのゲームは最高！ 懐かしくなったり、旅情をかきたてられたりで盛り上がる。各駅のデータベースは情報に偏りがあるが、だからこそ新たな発見があって面白い。ボードゲームでわずらわしかった計算などを肩代わりしてくれるのはコンビニエント。でも、目的地の方向がわかりにくく、どっちへ向かって進めばいいのかよくわからん。自分なりのルートを組んだ後は矢印でナビゲートしてくれるとか、おすすめルートを表示してくれればなあ。（櫛田）

6

ハイローラーズ：イベントが地味すぎ

期待したほどじゃないってのが正直なところ。なんというか、ボードゲームの基本は押さえているけど、プレイしててもあんまり楽しくないんだよな。原因はイベントの少なさと内容。サイコロ振って移動して、それで次の人の番ってパターンが多いような……。たまにイベントが起こっても同じものが何度となく出てきたり、前に見たことがあるものばかりだったりする。相手との駆け引きの要素が少ない、自分のいる位置がわかりにくい。不満な点を挙げたらキリがないっす。とにかくダレやすくてトホホな感じ。（居酒屋）

5

ゲストライターズ：目的地がわかりにくい

年末年始はパーティーゲームが定番アイテムなのでこのテのものは重宝がられるかも。随所に挿入されているご当地ムービーはなかなかのボリュームで、旅行気分を味わえる貴重なソフトです。しかし残念な点もちらほら。やっぱり旅行メニューは自分で選びたいですね。興味のない旅行は意欲が半減。鉄道には自信のある私でもマップがわかりにくく、目的地への矢印が出ない？ので、ゲームを進めるのが苦痛でした。ボードだったら全体が見渡せるんだけどなぁ。個人的にはもっとリアルな鉄道旅行ゲームを希望。（綱島）

5

観光情報提供：JTB日本交通出版事業局　編集協力：株式会社デンプロ

発売予定ソフト	女性ユーザーズ	ハイローラーズ	ゲストライターズ

m～君を伝えて～

12月20日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 5.33

●ダズ/ネクサスインターラクト
●5,800円(全年齢推奨)
●SLG(交換日記シミュレーション)
●バックアップ(3コ)
●1人用

君は交換日記したことある?
交換日記を通じて女の子との親睦を深めるシミュレーションゲーム。キャラは3人から。

最初の質問で交換日記を交わせる女の子が決定。

女性ユーザーズ：すごい作品に化けるかも

決して悪くない。もう少し女の子との交流期間が長ければ、あるいは各イベントの内容を濃くしていれば、もっとスゴイ作品になったハズ。すべてにあっさりしすぎで、たとえば女の子が2ページも書いてきてくれた交換日記に、こちらは2行だけというのがせつない。プレイヤー一側の育成要素も、行為と能力パラメータがあまりにも直結しすぎ。性格がパラメータ化されるのは面白いけどね。ひとつの恋愛がさっさと終わるので、すぐ別の子との恋愛を試せるけど、一途な純愛がコンセプトのゲームだけに、それは悲しい。（楠田）

5

ハイローラーズ：日記はいいけど他が……

交換日記を利用した点はなかなかいいと思うんですけど、それ以外のシステム的には既存の恋愛モノと変わらないというか。やることがシンプルなので、誰にでも気軽に遊べる点では（パラメータの解析に頭を悩ませることがないし）いいと思いますけどね。こう、なんかゲーム中のイベントなどにも高揚感、メリハリが欲しいなと思ってしまうのはボクだけかな？　こういうゲームって、アメとムチをうまくかみ合わせないと、なかなか盛り上がんない。グラフィックのデッサンも少々歪み気味だし。飽きが早そう。（ガイア）

5

ゲストライターズ：シンプル＆マイルド

サクサク進む小気味良いテンポは、くどくなる一方の最近のゲームの中では新鮮な印象を受けた。一時間あまりで終わってしまうため、あっさりし過ぎの感はあるが、ゆっくり遊ぶ暇のない社会人の息抜きにはもってこいともいえる。だが、その一方で、あまり意味のないパラメータとシンプルすぎるシステムは、飽きが早いのも事実。ただこのソフトのすっきりした作りは個人的に気に入っているので、バージョンアップした続編に期待したいところ。決められた3人以外とのエンディングがあればなおいいと思うが。（高坂）

6

ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和

12月20日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 5.66

●ナツメ
●5,800円(全年齢推奨)
●TAB(麻雀ゲーム)
●無限コンティニュー制
●1人用

気分で運も変わるもの?
7人の美少女との対戦が楽しめる2人麻雀。モードはストーリーとフリー対戦の2種類。

キャラ原画を楽しめるモードも用意されている。

女性ユーザーズ：せめてストーリー練ってね

要はイカサマギャルゲー麻雀なんだけど、全体的に声優に頼りすぎの感が強い。特に一応のストーリーを語る対局前の会話部分が辛い。バックは止め絵、しかも会話中のキャラフェイスも口パクが合ってなさげ。実に淡々と、そして長々と会話が続くって感じでテンポ台無し。対局中も同様に淡々と地味に進んでいくし。カラオケなんかより、もう少しキャラを印象づけるようなアニメとか、しっかりしたストーリーがないとちと辛いやね。脱衣シーンでもあったらこの程度の作りでも良かったのかもしれないけど。（かおり）

5

ハイローラーズ：その高い声やめてぇ

最初から最後まで彼女たちのキンキン声の中、麻雀を続けるのは俺にとっては拷問かも。どっかの世界では受けるんでしょうが、リアル派な俺としてはどうもついていけません。そういえば操作系で気になったことが1つ。黙テンに持っていくと、毎回リーチかキャンセルかを迫られるので少々うざったいです。オートツモは意外に便利なのに。この機能結構気に入ったんですけど、今までの麻雀ゲームにありましたっけ？　強さは標準的。最初は弱くて最後にはそこそこ。全体的にはかなり普通っぽい仕上がりです。（池サラ）

6

ゲストライターズ：実写よりは全然いいが

声優は業務用の人気クイズゲームの人など、マニアックな人選。絵柄は万人向けではないが、明るい雰囲気でお気楽ごくらくに対戦麻雀が楽しめそう。ただ、ストーリーモードで掛け合い漫才みたいなものがないのが少し寂しい。また難易度設定がない、持ち点0にならないと勝負がつかないルールなので、大きい役を狙わないとなかなか先に進めないのも難点かな。ただ、キャラごとにエンディングがあるので何回かは楽しめるかも。原画集がTV画面で鑑賞できるオマケもあるけど、全体的には淡泊な印象でした。（綱島）

6

バーチャル競艇　熱競ペナントレース

12月20日発売

使用サンプルの完成度 96%　難易度 普　平均点 5.0

●日本物産
●6,800円(全年齢推奨)
●SPT(競艇ゲーム)
●バックアップ(3コ)
●1人用●マルコン対応

初の競艇モノ登場!!
プレイヤーは競艇選手になり7大タイトルを獲得するのが目的。用語解説もアリ。

現役選手のレースシミュレートモードもあるぞ。

女性ユーザーズ：スタートが問題よね

てっきり予想がメインかと思いきや違ったわ。グラフィックはちょっと粗いものの、うまく雰囲気を出せていると思います。でも実際のプレイは大変。なんたって大量の専門用語を覚える必要があって、気軽に楽しむわけにはちょっといかない。しかもスクールは完全放任主義で、どうしたものやらと途方に暮れちゃう。なにせスタートがうまく切れないのよ！　これができなきゃ失格の嵐で話になんない。タイミング覚えるより先に飽きちゃうし。もっとわかりやすくスタートの仕方を教えられなかったもんかな。（かおり）

5

ハイローラーズ：ちなみに勉強嫌いッス

まず最初に思ったのは、競艇でお金掛けて遊ぶんだと思ってました。ところがこれって自分が競艇選手になるのが目的のゲームだったんですね。で、選手になるからには勉強も必要なんですね。はぁ。俺勉強嫌いなんですけど。なんか無理やり覚えさせられてる感じで不快感を感じました。実地教習とかやらされても面白くともなんもないんですけど。好きに走れないし。競艇選手になりたい人には超オススメって感じでしょうが、実際どこまで役に立つのかなぁとか。俺には身になりません。はい。（池サラ）

4

ゲストライターズ：競艇入門には打ってつけか？

競艇のことはほとんど知らないけど楽しめました。マニアックなジャンルを取り上げているワリには用語辞典なんかも用意されて、初心者に間口を広くとってるのがイイ感じス。レース部分は、純粋にレースゲームとしても楽しめるデキ。慣れれば微妙な駆け引きも楽しめるしね。育成モードも、競艇選手の気分が味わえるような造りだし、実在の選手と争えるのも、ファン（ってゆーのか？）にはタマラナイのでは。ただ後半は、レースを繰り返すばかりになりがちなので、もう少し遊びの要素がほしかったかも。（柴山）

6

発売予定ソフト	女性ユーザーズ	ハイローラーズ	ゲストライターズ

はいぱぁセキュリティーズS

1月17日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 5.0

- パック・イン・ソフト
- 6,800円(全年齢推奨)
- SLG(育成シミュレーション)
- バックアップ(20コ)
- 1人用

立派な婦警に育ててね！

3年間で登場する3人の女の子を立派な婦警に育てるシミュレーション。

出会った敵とはカードバトルが繰り広げられる。

女性ユーザーズ：ただいまロード中……

パソコンからの移植だけど、コマンド選択はマウスがなくても大丈夫。女の子が可愛いので各種イベントも楽しいし、犯罪者と繰り広げるカードバトルもわかりやすくて○。ただ、彼女達のスケジュールを作成している最中に、同じ画面上で各種パラメータを見れないのが面倒かな。いちいちモードを抜けて情報画面へ移動して、必要ないくつもの数値を自分で覚えとかなくちゃならない。それに、育成ものにはありがちだけど、プレイヤーの作業が単調になりがちです。それゆえ読み込み回数の多さと長さが痛いなぁ。（稲垣）

ハイローラーズ：手抜きな感じが微妙

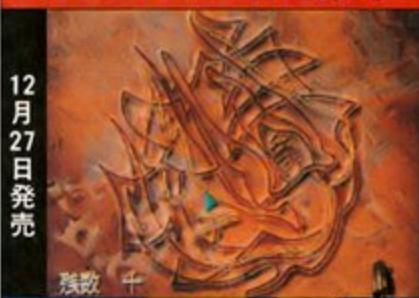
デモのギクシャクしたアニメーションで、いきなりくじけそうになりました。スタイル的には普通の育成物といったところですか。婦警さんのスケジュールを作ってこなさせる、巡回中に犯罪が起きたらカードバトル。わかりやすくて遊びやすいんだけど、育てる過程は作業なだけで、楽しみを感じるところが少ない。まあ、いちいち股の食い込みとか胸の谷間とかを見るためにスケジュールをこなしてるような感がある。3人同時に育てるのも、煩雑さがあっていかんすね。とりあえず食い込み見せとけ的な。ウーン。（居酒屋）

4

ゲストライターズ：長く遊べます

ゲームシステムはよく練り込まれているが、詰め込みすぎて破綻している感もある。特に気になったのがメッセージの送り。一定時間で自動的に流れてしまうのは勘弁してほしかった。しかも、速度設定を〝高速〟にするとメッセージが読めないときている。イベントシーンすらもあっという間なのだ(笑)。また、プレイ時間が長く単調な展開になりがちなのに、3年という期間も長すぎるきらいがある。ただ、カードバトルはなかなかアツイし、難易度は高くないので、育成SLG好きで、かつキャラが好きならば。（高坂）

5

タクラマカン～敦煌傳奇～

12月27日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 難　平均点 5.33

- パトラ
- 6,800円(全年齢推奨)
- PUZ(パズルアドベンチャー)
- バックアップ(1コ)
- 1人用●マウス対応

中国三千年の謎(?)を解けるか？

パズルを解いて伝説の泉を復活させろ。用意されたパズルは14種類以上。

蓮の花に導かれて敦煌の中を巡っていく。

女性ユーザーズ：チャイナな発想も必要あるよ

パズルを解きながら敦煌探検。個人的に憧れの地域なので、意気込んで始めたのですが、これがまた……。まず最初の問題が超難問、というかかなりの問題が普通のパズルのように、答えを知ってみれば「ああ、なるほど／」と素直に納得しがたいものも多いのです。なまじグラフィックがキレイなだけに、なかなか進めないのが口惜しい／ 遺跡が見たい／ パズル好きと敦煌好き、両方を兼ね備えている人……っているのかしらん？ そうそうついでに、とっても気の長いことと中国人的発想転換も必要かもね。（ようこ）

ハイローラーズ：謎そのものが謎。それ自体謎

第一印象は「オラクルの宝石」と同じタイプの、〝一昔前のインタラクティブっぽい〟パズルゲーム。パズル問題そのものが謎かけになっているものが多く、頭を使うというよりも試行錯誤感が高い作品です。神経衰弱とか箱入り娘といったわかりやすいパズルもあるけど、答えそのものが抽象的なパズルもあり、やっていてフラストレーションがたまります。ていうか、私は1問目から答えを教えてもらわないと解けないありさま(とほほ)。パズルを解くごとにご褒美ムービーもあるけど……思い切り悩みたい人向け。（ロンドン）

4

ゲストライターズ：ストーリーにハマれるかが問題

プレイ前に取説にあったストーリーを見た時、ゲームのほうにもかなり期待が膨らみました。そして、プレイ／……くじけました。1問目から何をどうすればいいのかサッパリわかりません。秘密のアンチョコを見せてもらったら、結構単純なものもあってオドロキ。でもこれでゲームの面白さが激減しました。これをプレイするときは、ぜひともイマジネーションと根気を総動員してストーリーを楽しむ気分を強く持ちましょう。万人にはオススメしませんが、ハマる人は一晩中でも考え続けることができるでしょう。（爆弾岩）

6

ウルトラマン 光の巨人伝説

12月20日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 7.0

- バンダイ
- 7,800円(全年齢推奨・専用ROM同梱)
- ACT(格闘アクション)
- 無限コンティニュー制
- 1人～2人用(対戦)

歴代ウルトラ兄弟5人が登場!!

ウルトラマン兄弟5人と10体の怪獣&宇宙人が登場する格闘アクション。専用ROM付。

オープニングは初のCGムービーを収録。

女性ユーザーズ：まさにウルトラマン的格闘!?

いかにもウルトラマンの格闘という感じ。というのはキャラの動きが比較的緩慢なのと、COM怪獣と連続して闘う「ウルトラモード」の点のつけ方が「いかにウルトラマンらしく闘ったか」だから。BGMはTVの戦闘シーンで使われていたものだし、好きなウルトラマンの必殺光線で怪獣を倒した時は感無量。ファンサービスは満点です。ただ、ファン以外の人には、動かしづらく闘いにくい格闘モノとしか映らないかも。壊れる建物群が少々ちゃちなのもなぁ。あ、でもオープニングはかっこいいです。一見の価値アリ／（稲垣）

6

ハイローラーズ：ゲームアレンジは難しい

レンダリングCGによるオープニングはかなりヨダレが出ますな。ゲーム中も静止画状態ならイケテる感じですが、一連のバンダイのウルトラマンをテーマにしたアクションに共通する、パターンの少なさは改善されていない気が。攻撃、光線技の充実はうれしいけど、格闘ゲームとしては少し物足りない。新作が出るたび、このテのゲームの難しさ（どこまで原作のテイストを取り入れ、ゲームとして面白くするか）を感じますな。随所に開発陣の苦労がうかがえるけど……。シンクロ率はアイデア賞もののシステム。（ガイア）

7

ゲストライターズ：ソソる演出がたまらん!!

ゲーム云々よりも、とにかくソソられる演出につきるだろう。BGMから効果音まですべてが円谷。キャラセレクト時のワンダバテーマ（MAT出撃のテーマだ）、各キャラのBGM（これはそれぞれの挿入曲）、バルタン星人やベムスターの声、すべてホンモノ。ここまで完璧に演出されてるともう感涙。怪獣の選出には少々納得がいかないものの（一般からの募集ということなので仕方がないが）、ウルトラファンとして手に入れずには入られない。あとはゲームのほうがもう少しデキがよければ万人に勧められるのだが。（TETSU）

発売予定ソフト

女性ユーザーズ	ハイローラーズ	ゲストライターズ

3Dベースボール〜ザ・メジャー

1月発売予定

使用サンプルの完成度	難易度	平均点
100%	普	5.66

- ●BMGビクター/クリスタル・ダイナミクス
- ●5,800円(全年齢推奨)
- ●SPT(野球ゲーム)
- ●バックアップ(試合結果など)
- ●1人〜2人用(対戦)

メジャー選手が一堂に集結!!
'96年度のメジャーリーガー700人がすべて実名で登場する野球ゲーム。野茂もいる。

選手を入れ換え、オリジナルチームの作成も可能。

女性ユーザーズ：バッターの動きがなんか笑える

最近野球ゲームを割とプレイしているのですが、その中でも一番地味な印象です。演出面では、例えばホームインしても選手達と喜ぶ場面すらない。なんか機械的に試合をこなしている感じがちょっと好きになれないです。よくある実況解説の機能も日本語じゃないと意味わからないし、雰囲気だけつかめってこと？守備をオートにすると意外にサクッと勝てたりして上手くなった気分になれたり意外と初心者でも遊べるゲームなのはよいね。このゲームだけのイチ押し要素があればオススメできるんですが。（あつこ）

6

ハイローラーズ：実況が売りか？

なんかアメリカって感じでまとまってます。ていうかアメリカ製のままです。実況なんかあちらのテレビ中継見てるような臨場感があります。俺英語わかんないから感じだけですが（笑）。モーションも綺麗で豊富。バッターやピッチャーなんか、みんな違うみたいだし。やっぱ本物知ってる人は感動しちゃうんでしょうね。最近野茂とかが向こうに行って活躍してるらしいんで、わかる人も多いかもしれませんな。昔ながらの野球ゲームが好きな人にはウーンって感じ。"ベースボール"が好きな人はオススメでしょうか。（池サラ）

6

ゲストライターズ：洋ゲーらしからぬオーソドックスさ

3Dと名に冠してるだけあって、打った打球の行方に合わせて視点がスムーズに移行するのはヨイですナ。野球ゲームとしてのデキは、可もなく不可もなくといったトコロ。非常にオーソドックスな作りで、一度でも野球ゲームをやった人なら、すぐに楽しめると思う。ただし、試合中はアナウンサーの実況だけでBGMが無かったり、派手な演出がなかったりと地味め。打者のモーションがリアルなんで、野茂のトルネード投法もバッチリ再現か〜とかおもったら、普通の投球モーションでガックリさせらてやんの。ちぇっ。（柴山）

アポなし ぎゃるず お・り・ん・ぽ・す♡

12月20日発売

使用サンプルの完成度	難易度	平均点
100%	普	6.33

- ●ヒューマン
- ●5,800円(18歳以上推奨)
- ●SLG(召喚シミュレーション)
- ●バックアップ(3コ)
- ●1人用

豪華声優陣の声は必聴！
人気声優が多数出演するSLG。キャラクターと時間の組み合わせでバトルが変化する。

有名声優陣30人以上がが喋りまくるぞ。

女性ユーザーズ：意味不明な職業の娘が

女の子をアポなしで召喚して闘わせるというギャルゲーらしいシステムなのに、ストーリーは神様だの転生だのとおおげさな感じ。でもレベルアップもあるし、召喚する時間によってステータスが変化したりと楽しめる部分も多い。ただ、その召喚する女の子がよくわからない職業ばかりなので、もう少しわかりやすい身分の女の子が出てくればとよかったのにとは思ったけどね。あと、神殿の移動シーンで廊下の絵を意味なくチカチカさせるのは目に悪い。また絵の切り替えがスムーズじゃないのも気になる。（あつこ）

6

ハイローラーズ：あと一歩って感じですか

このゲームの売りが、召喚バトルにあるのか、ストーリーにあるのかが、いまいちわかりません。初めから強制的なストーリーを見せられて、ちょっとうんざり……。ストーリーの部分を少し省いて、召喚バトルのシステムをもうちょっと作り込めば、もっと面白いものができたと思います。召喚バトルに出てくる女の子のパターンを増やしたりしてね。なのに、中途半端な感じで終わってしまっているので非常に残念。ただ、時間によって女の子のグラフィックが様々に変わる点には、感心させられました。（明石家）

ゲストライターズ：バトルのためだけに買え！

冗長でつまらんストーリーデモが、ゲームのテンポを著しく落としめている。バトルへの影響があるならわかるけど、選択肢すらないうえ見てるだけなんだもん。でも、正反対に召喚バトルはかなりいいデキ。バトル時のキャラパターンも細かいし、クリティカルで相手の服が吹き飛ぶというのも笑える。もちろんレベルアップはあるし、召喚した時間に彼女たちが何をしていたかによって表示される一枚絵だけでなく調子やパラメータが変化したりと生活感や成長を楽しむ要素が多分に含まれている。これは大穴かも。（高坂）

ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE

12月27日発売

使用サンプルの完成度	難易度	平均点
100%	普	7.33

- ●ヒューマン
- ●6,500円(全年齢推奨)
- ●SPT(プロレスゲーム)
- ●バックアップ(16コ)
- ●1人〜6人用(対戦・協力)

プロレスゲーの本家が登場!!
プロレスゲームの定番「ファイプロ」がサターンに登場!! レスラーはなんと130名以上。

細かいパラメータ設定が可能なエディット機能。

女性ユーザーズ：プロレスファンは買い！

もうとにかく選べる選手が多くて目移りしそうだが、結局思い入れのあるレスラーを選んでしまうのが人情というもの（実名じゃないけど…）。操作系は一見複雑そうだが要はタイミングとキー方向なので慣れてしまえば楽しい。キャラの小ささが気になるけど、ファイプロの伝統ということでそれもまたいいかなって感じ。ストーリーモードや一試合だけのワンナイトマッチなどモードも豊富。そのときの気分に合わせて選べるのがポイント高し。流血やアピールなど雰囲気を盛り上げる演出もファンには嬉しいね。（Rei）

7

ハイローラーズ：あの手軽さがなくて残念

いろいろと細かい動きが入って、うまくやればかなりマニアックな動きもできますな。試合形式、ルール、リングの種類、選手の種類ほか、わりと最近のプロレスな感じに作られてます。でも、「ファイプロ」っぽくないなぁってのが率直な感想。いや、確かに「ファイプロ」なんだけど、どことなく違う気がするというか……。マニアックな動きができるようになったぶん、操作も複雑になっちゃったのが残念。慣れれば使いこなせるんだろうけどね。ベビーフェイスの選手ばっかなのは個人的に困る。火とか吹いてみたいッ!!（居酒屋）

6

ゲストライターズ：これを遊ばずに死ねるか！ 最強っ!!

いまだにSFC版のファイプロを楽しむ僕だけに最高に楽しめた。大筋のゲームシステムは以前からのものと極端な差はないので、以前からのユーザーならすぐに楽しめるハズ。個人的に猛烈にウレシイのが、そのボリューム感とマニアックなこだわり。選手の技や、シリーズ初のデスマッチを含めた各種モードなどが「これでもかっ！」的に詰め込まれている。プロレスファン以外には「あんた誰？」ってな選手が登場するのも最高だ。あえて苦言を申すならば、ローディングがちょっとだけ長いってとこかな。（柴山）

9

発売予定ソフト

	女性ユーザーズ	ハイローラーズ	ゲストライターズ

DIE HARD TRILOGY

1月31日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 6.66

●FOXインタラクティブ
●5,800円(全年齢推奨)
●SHT(ガンシューティング)
●バックアップ(スコアなど)
●1人～2人用(協力)●ハンドル・ガン・マウス対応

3部作を1本のゲームに集約!!

ダイハード3部作を各々違ったジャンルのゲームで再現。映画の興奮が蘇るか?

オプションでは飛び散る血の量まで調節可能。

女性ユーザーズ：一般市民より自分の命！

3つのゲームを一本のソフトで、という発想がなんか凄い。飛び散る血糊の量を設定できるってのも凄すぎ(笑)。アクションゲーム部分で敵の銃弾を転がって避けたり、車酔いするほど激しいカーアクションシーンで急カーブを切って路上のゴミ箱をはじき飛ばしたときは、本当にアメリカ映画の主役になった気分。でもガンシューティングは銃の反応速度が鈍い感じがする。それと全体的に画像が粗かったです。とにかく難しいゲーム。生き残るためには周囲の人(人質とも言う)になんて構っちゃいられないかも。(稲垣)

6

ハイローラーズ：本編を知らない人でも楽しめます

1本で3Dアクション、ガンシューティング、カーアクションの3つを遊ぶことができる、お徳なソフト……なんですが、どれもあと一歩といった感じ。アクションは操作性の悪さが目立ち、ガンシューは同じジャンルのバーチャコップシリーズと比べると、若干スピード感が足りないなど。あと少しいじってやればもっと良いソフトになったと思うのですが。ただ、本編を知らない人にでも楽しめるという点は評価。一応、すべてパッドでもプレイ可能ですが、ガンシューはバーチャガンがないとつらいです。(明石家)

6

ゲストライターズ：クリスマス向けのソフトだ!?

ある意味でバラエティソフトの極み。アクション、シューティング、レース、しかもオレの愛する「ダイ・ハード」という作品がからんでいるとあれば、これはやらずにはおられまい。「1」のアクションは映画とは少し違うが、敵を倒しまくる快感がかなりいい感じ。「2」のガンシューは少々ツラいが、「3」のレースは洋ゲー特有のムチャクチャ加減が素晴らしい。万人に薦められるほどの完成度ではないが、勢いとくだらないところへのこだわり(セリフとかね)がソソられる。点数はオレの愛がこもって+1点。(TETSU)

ストリートレーサー EXTRA

12月20日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 6.66

●UBIソフト
●5,800円(全年齢推奨)
●RAC(レースゲーム)
●無限コンティニュー制
●1人～8人用(対戦)●タップ対応

初の8人対戦レースゲーム

サターンソフト初の8画面分割画面による同時対戦可能なレースゲーム。多人数で遊べ。

選べるキャラは8人。コースは全部で24を用意。

女性ユーザーズ：小は大を兼ねません

レースモードはマリオカートにバトル要素を加えた感じ。でも、このゲームで本当に楽しいのは乱闘(ランブル)モードでしょう。ライバルを場外へ弾き飛ばす時の壮快感はクセになりそう。できればこちらのモードをもっと充実させてほしかったな。ちなみに、レースとランブルの各試合をミニキャラでプレイできるミニマムモードは、走りにくいわ見にくいわで、何でこんなモード作ったの? と不思議になるくらいです。8人対戦可能がウリだけど、1モニターでやる場合、画面が相当大きくないと見づらいかも。(稲垣)

5

ハイローラーズ：例のヤツに似てるんじゃな～い!?

とまあ上の見出しで思わせぶりに書きましたが、要するに画面構成が「スーパーマリオカート」に非常に似てるんですな。ただ「カート」のように〝ドリフトを駆使する楽しさ〟はないため、タイムアタックのようなシビアな楽しみ方はないようです。とはいえ最大8人の多人数プレイは本作ならでは。通常の3D画面はキャラがあまりに小さすぎて(8分割だからねぇ)わからんので、大勢なら乱闘モードか俯瞰マップがオススメ。私的には「チキチキマシン」っぽいキャラが○。イチ押しはラファエル。まんまキザトト。(ロンドン)

6

ゲストライターズ：大勢で楽しめるレースゲーム

某カートの真似じゃん、と思っていたが面白い。基本操作も簡単なのでレースゲーム初心者でも楽しめる。8人同時プレイで出きるのもおいしいポイント。でも大きいTVじゃないと見づらいかもしれない。キャラ、車ともそれぞれ個性がはっきりしているのもいい。8キャラもいれば自分にあったタイプもあるだろうし。プレイモードも多人数で行うと楽しい乱闘、1対1のマッチゲームなど4種類設定されているので飽きない。周回数を60周まで設定できるのもポイント。耐久レースを楽しめるのがいい。オススメだ。(健崩)

ファイターズ メガミックス

12月21日発売

使用サンプルの完成度 90%　難易度 普　平均点 9.33

●セガ
●5,800円(全年齢推奨)
●ACT(格闘アクション)
●無限コンティニュー制
●1人～2人用(対戦)

夢のセガ格闘キャラ対決が実現!

「VF」「バイパーズ」キャラの夢の対決が実現。「VF3」の技やエスケープも採用!!

隠れキャラも含めて総勢32人が登場。熱いぜ!!

女性ユーザーズ：楽しい！面白すぎ!!

プレイした感想はスゴすぎの一言。まさにメガミックスの名に恥じないごった煮状態。だけど不思議とプレイしていてバランスの悪さは感じないのはさすがAM2研という感じですね。ただ、バイパーズのキャラが少しひいきされてる感はありますが…。バーチャのキャラは基本的に3の技を使うので、アーケードの練習にもなるかも。モードも豊富で、トレーニングモードは技のでない私にとって非常にありがたいです。1Pプレイはその日の気分でコースが選べるのがいい感じ。隠しキャラもこんなのまでと驚かされた。(Rei)

10

ハイローラーズ：かつてのセガ的バカさ

近ごろの〝対戦するなら勝ちたい〟的な、お堅い風潮を吹き飛ばす対戦格闘モノ。ベースのゲームは「バイパーズ」で、あのボカーンバカーンっていう爽快さは健在。かといって、まったく「バイパーズ」と同じってわけじゃない。「VF」とのいい部分を集めたってのは、かなり的確な表現ですな。それに加えて隠しキャラのチョイスが腰砕けで非常に楽しい。反則的なキャラが出てきたと思ったら、やけに細かいところまで凝ってたりとかして。かつてのセガを彷彿とさせる、いい意味でのバカさ加減がにじみ出て、楽しい。(居酒屋)

ゲストライターズ：隠れキャラのBGMに涙!!

そもそもバーチャとバイパーズのゲーム性を融合するなんてことが無理な話。それを一緒にしてしまったんだから、違和感があるのは当然。しかし、この企画にそんな野暮な言葉は必要なさそうだ。これはあくまで「お祭り」である。トキオとアキラが向かい合う。クマチャンがデュラルを投げる。これがお祭り以外の何であろうか!? セガファンによるセガファン(2研ファン!?)のためのソフト。こんなソフトがあってもいいよね!? 言っとくが格闘ゲームにやたらと理屈をこねているような輩は触らなくていい。(TETSU)

9

発売予定ソフト	女性ユーザーズ	ハイローラーズ	ゲストライターズ

人造人間ハカイダー ラストジャッジメント

12月27日発売

使用サンプルの完成度	難易度	平均点
100%	普	6.0

- セガ
- 6,800円（全年齢推奨）
- SHT（ガンシューティング）
- 制限コンティニュー制
- 1人用
- バーチャガン対応

映画制作陣が全面協力！

ハカイダーショットでプロフェッサーギルの野望を打ち砕け。バーチャガンは必携!!

制作には劇場映画スタッフが全面協力している。

女性ユーザーズ：まさにファン向け作品

射撃ものというより、戦闘シーンで銃を使う3DADVかインタラクティブムービーって感じ。3Dダンジョンでのアイテム探しや人との会話は楽しいです。でも、何といってもこのソフトの見どころは映像の美しさ。実写取り込みのオープニングやエンディング、ストーリー部分のCGは最高。ただし射撃画面は少々粗い。物語が淡々と進み、戦闘も短く単発的なので、ゲーム自体はアッサリ。続編と銘打つだけあって昨年公開された映画を見てないとわからないネタも多いし、ファン向けだね。新生ビジンダーがカワイイ。（稲垣）

7

ハイローラーズ：チェンジ！じゃねえのか……

子供の頃にリアルタイムで「キカイダー」「01」を見て育ったエイジのワシ。やはりハカイダーにはいろんな思い出が……てな感じでノスタルジックにゲームを始めてみたら、「ありゃりゃ違うのね」というのが第一印象。システムはアドベンチャーとガンシューの合体版で、破綻はないけど可もなく不可もなくといった小粒な感じ。なんか画面を凝視する時間が長いので、ボクには長時間の連続プレイはムリ。目から涙が出てきます（これは他のガンシューでもそう）。ハカイダーがカッコイイと思う人向きソフト。（ガイア）

ゲストライターズ：なりきれれば……

ハカイダーといえば「キカイダー」に出ていた昔のヤツしか知らなかったけど、ゲームのほうは問題なく楽しめました。で、メインのSHTモードなんですが、「バーチャコップ」のような奥行きのある立体的な演出はなく、固定画面か左右のスクロールのみ。イメージとしてはアーケードの「T2」といったところ。一方、移動やムービーが挿入されるADVモードは「メガテン」風、SHTモードとの違和感もなく、荒廃した世界がうまく表現されていて、ハードボイルドの匂いがうまく醸し出されています。原作ファンなら必携。（高坂）

SEGA AGES 廊下にイチダントア～ル

12月27日発売

使用サンプルの完成度	難易度	平均点
100%	普	6.66

- セガ
- 4,800円（全年齢推奨）
- QIZ（バラエティ）
- 無限コンティニュー制
- 1人～4人用（対戦・協力）
- タップ対応

オトク懐ゲー第5弾!!

セガアーケードの名作をサターンに移植するセガエイジス第5弾。こたつでプレイイ!?

こちらもまさにイチダントパワーアップ!!

女性ユーザーズ：この季節にピッタリのゲーム

クリスマスに正月と人が集まる季節にはピッタリ。多人数で遊べるし、格闘なんかができない人とゲームで遊びたいときにオススメしたいソフト。イチダントア～ルの方はシリーズ中一番難しいとはいえ、家庭用なら問題ないと思うし、クイズの方は当然万人向け。でもオリジナル要素がないのはアーケードをプレイしている人にはちょっと残念なところかな。4人同時プレイでパズルが見にくくなったけどみんなでプレイできると思えば、それほど気にならないハズ。家庭に1本置いておいても損はナシ。（あつこ）

8

ハイローラーズ：ルールが取っつきにくい

まず、「イチダントアール」。シリーズ化のためか、ネタ切れの中から何とかアイデア出して作りましたって感じで、いまいちルールがわかりづらい。しかも難しいし。気に入ったのはダンゴを串刺しにする奴ぐらいかなぁ。「廊下に～」は問題が難しすぎてほとんどが不正解。なんかプレイしてて自分の頭の悪さにどんよりしちゃいます。ていうか周りも全然わかんなかったらしいけど。昭和40年代って俺小学生だったんだよね。そのあたりの問題がやたらと多いし。今の若者はわかるんだろうね。俺もおじさんになったよ。（池サラ）

ゲストライターズ：パーティーにこの1本！

どちらも複数で遊べるうえ、ゲームシステムが単調なので、あまりゲームになじみのない人達でも気楽に楽しむことができる。まさにクリスマスやお正月といった、大勢の人が集まる場所に最適なソフトですね。クイズの問題もあまり重複しないし、ミニゲームもユニークなモノばかりだし、4～5年前のゲームだけど新鮮な気分で楽しむことができます。贅沢を言わせてもらえば、容量的にも余裕があるんだろうから、ミニゲームを追加するとか、ちょっとしたオリジナリティがほしかった。（柿内）

7

グリッド ランナー

12月27日発売

使用サンプルの完成度	難易度	平均点
100%	普	6.33

- ヴァージンインタラクティブ
- 5,800円（全年齢推奨）
- ACT（ランニングアクション）
- 無限コンティニュー制
- 1人～2人用（同時）

気分は運動会の旗取り競走？

異世界が舞台のハイバーチェイスアクション。敵より先にグリッドに点在する旗を奪え。

1Pプレイでは敵ヴォルガの部下と戦う。

女性ユーザーズ：ゲーム下手でもOK……かな？

「単純なゲームほどハマる」とか言うけど、このゲームはまさにそれ。ルールは鬼ごっこなのでテクニックはいらないし、アイテムやトラップも単純なものが多いので、お手軽に遊べるゲームだね。ただ欲を言えばもう少し難しくても良かったかも。鬼から逃げるのは割と楽だし、逆に相手にタッチするのはすごく困難。CPUはこのままでもいいけど、対戦はオプション機能でも付けて、もう少しバランスが良ければね。それでもやっぱり対戦が楽しいゲーム。もちろん1人用でもアイテム収集に燃えちゃいましたが。（あつこ）

8

ハイローラーズ：深いんだか単調だか……

まさに鬼ごっこ。怪物を追いかけて旗取って逃げて……。単純明解なルール、はっきりした目的、罠を使った相手との駆け引き、サック野郎的なデザインの敵。楽しい要素はそろってるんだけど、いまひとつパッとしない感じですな。悪くはないと思うが。鈍い動きながらも敵が迫ってきたときの緊張感はそこそこあるし、敵の逃げ方もうまいと思う。やっぱり地味で爽快感がないあたりは、イマイチ俺好みじゃないんですよ。ステージ展開の単調さも嫌。そこそこ楽しめるけど、強烈におもしろいってわけじゃない。（居酒屋）

ゲストライターズ：サイバーなのはいいけれど

誰もが子供のころに遊んだ「鬼ごっこ」のルールに、若干手を加えてゲームにしましたって感じ。通路に障害物を落としたり、相手の動きを遅くしたりと、いろいろな魔法があるのはいいのだけれど、結局は自分のスピードをアップする魔法だけに頼りがち。CPUはあまり頭がよくないし、戦略性はほとんどナシですね。対戦で遊べば若干盛り上がるものの、しょせんは力任せの旗取り合戦で終わってしまう。ただ、洋モノ特有のとっつき悪さがなく、すんなりと遊べるのはいい。ヒマな時にちょっと遊ぶ分にはいいかも。（柿内）

発売予定ソフト	女性ユーザーズ	ハイローラーズ	ゲストライターズ

水滸伝 天命の誓い

12月27日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 7.33

- ●光栄
- ●5,800円(全年齢推奨)
- ●SLG(歴史シミュレーション)
- ●バックアップ(4コ)
- ●1人～7人用(対戦)

また1つ歴史を作るか？

プレイヤーは10人の好漢から1人を選び国を乱す奸臣と戦う。金の侵攻前に決着を!!

登場するキャラは個性あふれる255人。

女性ユーザーズ：妙にハマっちゃうよん

コマンドやパラメータが多いので、慣れないうちはマニュアルが手放せません。しかも何か行動する度に体力が減り、その回復に相当なターン数が必要というのはちょっと……。でも、少し勢力がつけば進行は一気に楽になります。それまでは仲間に誘っても見向きもしなかった人々が、自ら「仲間にしてくれ」と言ってきたりして、数値なんかよりはっきりした「自分」の人気の上昇を感じちゃうと、もう英雄はやめられないな。オープニングは某教育テレビなカンジですが、それにめげずにじっくりプレイすれば吉。（稲垣）

7

ハイローラーズ：単純だけど、おもしろい

オープニングは、なんとアニメーションムービー。自分の思っている光栄の硬派なイメージとは、違う感じを受けました。いやというわけではないのですが……。ゲーム内容は、今まで通りの硬派な歴史シミュレーション。内政を整え、軍事力をつけ、敵の領地を奪い取る。単純なシステムだけど、やっぱりおもしろい。ただ、金の侵入を受け、宋国が滅亡するまでのタイムリミットが、もう少し長くても良かったのでは？　自分にはかなり短く感じられたので。値段の方もお手頃なので、水滸伝が好きな人はどうぞ。（明石家）

7

ゲストライターズ：無難な仕上がりに二重丸

後半雪ダルマ式になってダレる傾向の強い他の光栄の戦略シミュレーションと違い、最後まで手の抜けない戦いを求められるゲームバランスが○。悪役を倒すという単刀直入な最終目標や、時間制限が存在するのも、進行そのものをキビキビとさせる大きな要因として評価できる。ただし原作「水滸伝」の知名度そのものが高くないので、感情移入が難しいかもしれない。まぁ、移植元のパソコン版は相当昔のものだし、ここまできちんと移植されて遊べるものに仕上がっていれば、満足すべきではないかな。（猪野）

8

実践パチスロ必勝法！4

12月27日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 5.33

- ●サミー工業
- ●5,800円(全年齢推奨)
- ●TAB(パチスロゲーム)
- ●バックアップ(6コ)
- ●1人用

今月稼働予定機種まで収録!!

パチスロメーカー、サミーが送る本格パチスロシミュレーター第2弾。機能も豊富だぞ。

オート打ちで長時間のプレイデータが入手可能。

女性ユーザーズ：なんでオートプレイできないの？

収録されている機種はどれも比較的新しめなんだけど、3機種だけってのは物足りないなぁ。クランコあたりはそろそろ下火だしね。それでもシミュレーションモードの機能の充実ぶりはナイス。特に超スピードで1000ゲームとかやってくれちゃうってのはなかなかいい機能だわ。これでデータ取りもできるしね。ただ、なんで実戦モードだとウェイト解除もオートプレイ機能もないの？　こういうのはゲームならではの機能なんだから絶対に欲しいところ。金もかかってないのにたらたら手打ちなんてしたかないもん。（かおり）

6

ハイローラーズ：ゲーム的要素をもう少し……

このシリーズもよく続くなぁとか思ったら、もう4ですか。内容的には機種が変わった以外になんか大きく改良されたとか追加された部分とかあるんでしょうか？って聞いちゃいけませんよね。ファンには小さな改良で大きな効果があるにしても、私にはよくわかりませんでした。ファンの方には申し訳ないんだけど、このソフト自体の楽しさってなんだろうと思う。まあ、シミュレータ要素が強いとはいえ、遊び心というか、もう2つ3つスパイスが欲しいところかも。続編が出るなら御一考していただきたいところ。（池サラ）

4

ゲストライターズ：研究熱心な方に

ホールに行く前に研究したり、お金がないとき（ソフト代はかかるけど）にパチスロをプレイしたい時のためのソフトだね。シミュレーションモードは満点あげたい。それくらいパチスロ台のデータが豊富で、長時間のプレイデータを研究するための機能（特に高速オートプレイはナイス）が多い。もう一つのトライアルモードは研究の成果を試す場ということか？　そう考えるとゲーム的要素が少ないのも納得いける。ただそのわりには3機種というのは少なすぎたかな。収録機種をプレイしている人にはオススメ。（爆弾岩）

6

銀河お嬢様伝説ユナREMIX

12月27日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 5.0

- ●ハドソン
- ●6,800円(全年齢推奨)
- ●ADV(SFアドベンチャー)
- ●バックアップ(4コ)
- ●1人用

ユナファン待望のサターン版登場!!

明貴美加氏のグラフィックが人気のアドベンチャーがサターンに移植。特典も数多いぞ。

BGMが一新され、追加アフレコもされている。

女性ユーザーズ：好みが激しくわかれる

主人公の女の子がまったく好みじゃない私には超苦手なゲームだね。お世辞にも上手いとはいえない歌とやけに大げさで芝居がかった声に耐えられないです。陳腐なストーリーと激烈バカ調の主人公の最強コンビにも涙。いやそこが魅力という人も多いと思いますが、女の子から見たら結構キツイと思うよ。ビジュアルも昔のアニメっぽくて他のアドベンチャーと比べると……。というのは初めてプレイをした私の意見。PCエンジン版でファンになった人にはおいしい要素がたっぷりでオススメできるんですが。（あつこ）

4

ハイローラーズ：取り付くシマがない感じ

一言で言うと、このソフトのターゲットがよく理解できないス。システムとグラフィックはPCエンジン版と大差ないし、なんか困っちゃいますね。とくに、他機種で出ているモノの移植ですから、当然ユーザーとしては、「どうアレンジされているんだろう？」などの「ハードの違いによる改良」を期待しているわけで。実際、PC版からかなりの時間をおいて発売されるこの作品に、そのあたりの意気込みがあまり感じられませんでした。オマケもいいけど、本編が充実してないと、購入の動機にはつながりませんよね。（ガイア）

4

ゲストライターズ：智佐、明貴ファンは買い

'92年のPCエンジン版の移植。画面はすべてフルサイズに直され、新たに彩色。声もハッキリ聞き取れるなどファンには嬉しい配慮。シナリオがブッ飛んでいるのに、当時はまだ有名でなかった横山智佐が頑張って声を当てているのがほほえましい。非常に残念なのはメッセージ表示。早送りできるが、声はキャンセルできない。また戦闘は目押しが基本だが、やや単調ぎみかな。おまけのスケジュール表は、'97年いっぱいしか使用できないのが残念だけど、ユーリィ（高橋美紀）のボイス入りでハッピー気分。（綱島）

7

新着ソフトチェック!!

年末ということもあってメーカーさんも大忙しでサンプルも少し遅れ気味？　そこで今回は新着チェックも大幅増。もちろんゲームソフトについては次号でレビューを行うぞ。

世界の車窓から（Ⅰ）スイス編 〜アルプス登山鉄道の旅〜

発売中（12月6日発売）

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 —

●富士通
●4,800円（全年齢推奨）
●ETC（趣味・教養）
●コンティニューなし
●１人用

スイスの雄大な雰囲気に触れる
テレビでお馴染みの同名番組をCD-ROM化。資料的な映像も盛りだくさんだぞ。

駅に着くとこのような観光案内図が表示される。

テレビ番組「世界の車窓から」をCD-ROM化したもので、パソコンからの移植となる。題材はスイスの中央に位置するユングフラウ地方。同地方の魅力と現地の登山鉄道の醍醐味を、40分に及ぶ動画、500枚以上の撮り下ろし写真で伝えてくれるのだ。もちろんテレビと違って好みの順序で巡れるし、気に入った場所でカメラ撮影をして自分だけのアルバムも作れてしまう。また、展望台から360度見渡せる機能などもROMならでは。移植に際して最も目をひくのは、パソコン版ではウインドウ表示だった動画をフル画面サイズにして臨場感が高めることで、より親しみやすくなっていることだ。（PP）

NISSAN PRESENTS オーバードライビンGT-R

12月20日発売

使用サンプルの完成度 90%　難易度 普　平均点 —

●EAV
●6,200円（全年齢推奨）
●RAC（公道レーシング）
●バックアップ（１コ）
●１人～２人用（対戦）●マルコン対応

箱スカ、ケン・メリも登場!!
「オーバードライビン」を日本向けにアレンジ。日産の歴代の名車から最新車までを収録。

古屋徹氏ナレーションのムービーは必見モノ。

他機種で発売されていた「オーバードライビン」の日産車バージョン。元々、レーシングというよりドライブ的なスタイルのゲームだけに、車好きな人に大きな支持を得たタイトルである。サターン版は、事実上、日産車ファンにターゲットを絞るという珍しいアプローチをしてきたが、日産好き、いや、GTRやZが好きという人であれば間違いなく満足できる完成度だ。ハコスカやケンメリをドライブできる喜びは、まさに本作ならではのもので、さらに車にとどまらずコースまでもが美しいため、のんびりとドライブするだけでも楽しい。まさに、オトナのドライブゲームと言えよう。（政綱）

プラドルDISCデータ編

12月27日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 —

●SADA SOFT
●3,800円（全年齢推奨）
●ETC（デジタル写真集）
●バックアップなし

目のやり場に困るぅ……
デジタル写真集の第5弾。今回はフォーミュラーニッポンのレースクィーンが勢揃い。

細かいプロフィールもバッチリ。検索もできるぞ。

フォーミュラニッポンのレースクイーン57人の写真入りデータベースに加え、特に人気の高い椎名美波、鈴木智子、七森美江のフルカラー写真（静止画）や、トゥルーモーション方式のムービーを収録。書店でも彼女達の写真集は結構売れているようで、サターンのラインナップにこうしたタイトルが加わるのは歓迎したい。これまでの４作同様、ターゲットを絞った作りがこのソフトのコンセプトだから、あえて万人にオススメはしないし、逆にファンなら「モーニングコール」や「留守電メッセージ」というオマケだけでも手が出てしまうだろう。ただ、満足感が得られるかどうか……。

エアーズアドベンチャー

12月20日発売

使用サンプルの完成度 95%　難易度 易　平均点 —

●ゲームスタジオ
●5,800円（全年齢推奨）
●RPG（ロマンティックRPG）
●バックアップ（３コ）
●１人用

永野キャラの魅力が光る！
永野護氏がキャラデザを手がけるRPG。馴染みやすく、かつ重厚なシナリオもウリ。

ボタンごとに行動を割り振り、操作が迅速に。

「ファイブスターストーリー」などで知られる永野護氏が、キャラクターデザイン・美術監督を務めるのがポイント。３Dモデリングされた同氏のキャラクターや三枝成彰氏の手による重厚な音楽が最大限にドラマを盛り上げてくれる。ストーリーを味わうことに重きをおいており、その妨げになるような煩雑さを極力排除、RPGファン以外の人も楽しめるよう配慮されているのも嬉しい。タウンアイベントでのキャラの動きや、戦闘時のモーションも高い描写力で見応えあり。RPGに多い「達成感」の充足よりも、テイストによる「満足感」を求める人には待望の一作といえるだろう。（PP）

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

12月27日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 難　平均点 —

●SNK
●5,800・7,800円（ソフト単体・RAM同梱）
●ACT（対戦格闘）
●無限コンティニュー制
●１人～２人用（対戦）

KOF最新版が早くも移植!!
アーケードで人気の「KOF」シリーズ最新作が早くも移植。7人のキャラを追加。

サターン版ではボスキャラ２人も使用可能に。

本家ネオジオの発売とサターンへの移植の間のタイムラグが短いこと。しかもそれがゲーセンで今だに高い人気を得ているものであることは、ユーザーにとってまず最も嬉しい点だろう。そして完全移植については、過去のSNKの移植作はすべて完全移植のレベルにあると思えるが、今回も十分期待していいだろう。移植第一弾KOF'95でサターン格闘ゲーの代表作の1本、かつ移植作の見本となり得る作品を産み出した同社が、更なる経験を積んでの移植なのだから。お買得パック・限定KOFパックは、オリジナル要素とは違うサターンユーザーへの斬新なサービスと思いたい。（担当編）

ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚

12月27日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 易　平均点 —

●バンダイ
●6,800円（全年齢推奨）
●ETC（テキストアドベンチャー）
●バックアップ（１コ）
●１人用

真冬がもっと寒く感じる!?
人気放映中のアニメがテキストアドベンチャーに。立体音響を駆使したサウンドは必聴。

ところどころにある分岐点で展開が大きく変化。

メーカー自らが大人向けのゲームと明言しているだけあって、グラフィックや演出などの部分で、おどろおどろしい雰囲気がよく表現されている。物語からも子供向けという感じはあまり受けず、アニメの「ゲゲゲの鬼太郎」というよりは、原作の、それも「墓場の鬼太郎」的な感じ。効果的にインサートされる効果音とあいまって、何度もドキッとさせられた。登場人物が喋らない点は気にはなるが、それが逆にプレイヤーのイマジネーションを膨らませてくれるともいえる。効果音はすべて３Dサウンドを使っているので、１人でヘッドホンをして楽しむことをオススメする。（柴山）

NEXT LEVEL SECRET TECHNIC LEAGUE

次世代裏技リーグ

32bit級　戦国ブレード　●アトラス

アイン&マリオンが使える

石川県・神田明宣

同シリーズ「戦国エース」のアインと、同メーカーのゲーム「ガンバード」に登場するマリオンが使用できるコマンドを紹介しよう。

アインを含めたすべてのキャラでクリアする。クリアするとキャラの下にマル印が付くぞ。

アインは選択画面で「謎」にカーソルを合わせ上3回、下3回、上7回とボタンを押す。

同じく選択画面で「謎」に合わせる。下を押すとアイン、上を押すとマリオンが選択できる。

32bit級　マイティヒット～Mighty Hits～　●サイ・メイト

コース&ステージセレクト

栃木県・米田一哉・19歳

コースセレクトで超上級コースを選択する裏技と、ステージセレクトで好きなステージが選択できる裏技を紹介。どちらの裏技もそれぞれのセレクト画面で上に表示されたアルファベットを順番に撃つだけだ。これで苦手なステージを避けられるぞ。

「COURSE」のUとR、「SELECT」のLを撃つと超上級コースが現れる。

「STAGE」のSとE、「SELECT」のLとTを撃つとパネルの回転が止まるぞ。

32bit級　戦国ブレード　●アトラス

ランダムステージを選べる

石川県・神田明宣

通常はランダムで決まる最初の3面を選択する裏技。タイトル画面でBボタンを押しながら、下の表が示す方向キーを3回分押す。例えば上、右、下と入力すると、1面が森林、2面が渓谷、3面が祠になる。あとは普通にゲームを始めればOKだ。

上	森林
右	渓谷
下	祠
左	雲海

上、上、下というように同じボタンを押すと後に入力したコマンドの方が優先され、ランダム、森林、祠という順番になる。2周目は選択することができないぞ。

タイトル画面ではBボタンを押しながら、プレイしたいステージに対応したボタンを押す。

32bit級　伝説のオウガバトル　●リバーヒルソフト

名前の効果パート2

東京都・やきいもサラダ

タイトルで「New Game」を選び決まった名前を入力するとさまざまな効果がある。「サージェム」と入力すると主人公1人という状態で始まる。「VOICE/ON」と入力するとゲーム中に使用された音声が聞ける。

ゲーム中のキャラクターのセリフを聞くことができる。好きなキャラのセリフをまとめて聞くもよし。お気に入りの会話を聞くもよしだ。

「サージェム島」という所から始まる面で、北東の街を解放するまでは1人で進んでいく。

裏技大募集

●次世代裏技リーグでは、セガ関連のハード（サターン、スーパー32X、メガドライブ、メガCD、ゲームギアなど）の裏技を募集しています。

●ハガキの裏に、ソフト名、機種、裏技の内容、ほしいソフト名をわかりやすく書いて、下記の宛先まで送ってください。

●同じ内容の裏技が多数送られてきた場合は、早く届いて解説のすぐれているハガキを優先させていただきます。なお、採用者には内容のランクによって、右の謝礼を進呈いたします。

64bit級	サターンソフト2本
32bit級	サターンソフト1本
16bit級	図書券3,000円分
8bit級	図書券2,000円分

※セガサターンソフトのかわりに、同本数のメガドライブソフトをご希望されてもかまいません。また、ゲームギアソフトをご希望の方は、セガサターンソフト1本につきGGソフト2本相当とさせていただきます。なお、ほしいソフト名は第3希望までお書きください。

あてさき　〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク㈱『セガサターンマガジン』編集部「次世代裏技リーグ」係まで

※前号、このコーナーで紹介した「これでいつでもハニーフラッシュ」に説明の不備がありました。正しくは「トレーニングモードでハニーのすべての技にOKマークを付けておき、キャラ選択画面でXを押しながらハニーを選択。プレイ中に脱衣コマンドを入力」です。

セガサターンマガジン 読者プレゼント

1 セガサターン対応ソフト●20名

あなたが希望するソフトを1本プレゼントします。ただし、対象となるソフトは、'96年12月13日までに発売されたセガサターンソフトに限らせていただきます。上記に該当しない商品名を記入の場合、またソフトの年齢制限に抵触する場合は無効とします。※ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部より改めて別の希望をうかがいます。ご了承ください。

■応募のきまり■

アンケートにお答えいただいた方に抽選で以下の商品をプレゼントします。本誌添付のハガキに、アンケートの答えと、お名前、生年月日、住所、電話番号、希望の商品番号と商品名(ゲームソフトの場合はタイトル)を書いて応募してください。記入が不十分なものは無効になります。締め切りは12月27日(当日消印有効)発表は本誌'97年Vol.4の誌上で行います。※商品によっては発送に時間がかかりますが、発表から2カ月後も未着の場合は編集部にご連絡ください。

(TEL 03-5642-8185)

2 高田明美原画展記念ポスター●3名

非売品/提供 デジタルパブリシティ

人気イラストレーター高田明美さんの作品を集めたCD-ROM「eyes」の販促ポスター!

3「ROOMMATE」カレンダー●5名

非売品/提供 データム・ポリスター

ある日突然女子高生と1つ屋根の下で……というおいしいシチュエーションに君はどうする?

4 高田明美サイン色紙●3名

非売品/提供 高田明美

「eyes」発売記念の原画展にて描いていただいた色紙。直筆イラスト入りでプレミア級!

5 綾波レイフィギュア●1名

提供 テクト

2の発売も発表され、エヴァ再起動! 再現度はかなり高いぞ。これならレイ派の人も満足だよね。

6 バベル人形●2名

非売品/提供 ソシエッタ代官山

「ホーンテッドカジノ」の館の案内人である彼。怖いような、かわいいような……!?

10月25日号のプレゼント当選者

①セガサターン対応ソフト(20名)
大阪府・三上隆弘、東京都・吉永茂人、愛知県・横田善有
三重県・大谷克久、島根県・庄 伸介、神奈川県・桜井智春
神奈川県、坂内洋平、東京都・高坂 悟、山形県・貝山秀紀
愛知県・新平 章、京都府・青木周一、茨城県・松浦雄一
大阪府・原 隆志、徳島県・坂口有紀、岐阜県・植田淳一
新潟県・山森幹夫、埼玉県・野村恵美、兵庫県・松原和充
佐賀県・井澤浩幸、山口県・榊 功次郎
②ドコモオリジナル広末涼子カレンダー(5名)
千葉県・小嶋 歩、東京都・白崎圭子、福岡県・佐々木威治
岐阜県・木村雅一、千葉県・堂前一洋
③「闘神伝URA」ポスター(10名)
山口県・河上直樹、埼玉県・井出将樹、埼玉県・神長宏幸
愛媛県・中野成悟、埼玉県・鈴木良和、愛知県・長屋宏隆
千葉県・白井正二、埼玉県・西田裕和、東京都・上家淳志
埼玉県・閘下和美
④「ワールドヒーローズパーフェクト」ポスター(3名)
島根県・毛利知嗣、茨城県・堀越直樹、和歌山県・山崎陽子
⑤「サイバードール」Tシャツ(5名)
新潟県・中村由希子、北海道・橋本泰宏、静岡県・市川晃
東京都・沖田美央、岡山県・鎌田和史
⑥ヴァージンオリジナルキャップ(1名)
長野県・石阪兵吉
注:雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

INFORMATION

今年も残すところ、あとわずか。年末年始のラインナップの詳細も明らかになり怒濤のようなタイトル数を見るにつけ、2年前のサタマガ創刊当時を思い起こし感慨もひとしをといったところ。次号も引き続き、年末年始のビッグタイトル深く、鋭く紹介していくぞ!

セガサターンマガジン1月17日号は 12月27日発売です

本誌の内容に関するお問い合わせは **03-5642-8185**

平日の午後4時から6時まで ※ゲームのヒントや裏技についてはお答えしません。

STAFF

編集長 近藤 裕/**副編集長** 西村 亨/**編集** 石坂英作 永田洋子 千葉保弘 長谷 守 本郷正弘 岸田准一 黒谷慶大 砂金雅彦 窪田智子 是枝 慶/**編集協力** ヘッドルーム(山田朋一 高橋祐介 野本由起) ターニングポインツ(稲元徹也 渡辺智子) メディアミックス(田中 茂) 山猫有限会社(浅川直樹)/**アシスタント** 小菅 誠 田所妙子 上田裕生 川崎 伸 伊藤政明/**ライター** 折原光治 佐々木功一 小林 仁 戸塚井一 作山哲広 窪田 剛 池袋サラ 柳田理子 青山ようこ 梶原 智 岡崎栄子 川口 一 鈴木 剛 まさ 猪野清秀 政綱大介 杉本穣司 鈴木敦子 元祖王様 森 聖一郎 柴山道久 篠田 聡 修羅騎士團 中島健次 加島 綾 飯田REI 藤原昌之 工藤 剛 種村美和子 明石家サンマン 金子光晴 村山和幸 松崎雄一郎/**レイアウト** 村田雅英 渡辺 縁 中沢 学 黒川修二 加藤勇二 塩住太郎 湯川安芸子 篠原亜希 スタジオ・ビー・フォー(藤瀬典夫 藤澤久美子) 金井真由美 掛鄰庵(白勢房枝) 吉田正人 大橋広史 木下友秀 ミニマム 青戸真理 ヴァック・クリエイティヴ 山田達也 川野辺順子 木下友秀/**フォトグラフ** 鬼頭栄次 大屋哲男 大金 彰 小林士薫 佐々塚啓介 田中修一 井手宏幸 郡川正次/**イラスト** 八重樫彩蔵 小島伸行 吉村勇子 北山貴代/**写植** ケイズグラフィック 三共社/**校正** フィールドアップ/**印刷** 大日本印刷株式会社

●編集部では、本誌で執筆してくれるライターを募集しています。ハードや音楽など、専門分野に精通している方は特に歓迎します。ゲームの紹介原稿(形式は自由)と履歴書を編集部「ライター募集係」にお送りください(東京近郊にお住まいで、編集部に来られる方に限ります)。採用の場合は編集部よりご連絡します。1カ月たって連絡がない場合は、不採用と了解してください。

12月13日号(Vol.21)「'96冬 ゲームスクール特集」資料請求ハガキの、日本工学院専門学校・日本工学院八王子専門学校様の学校名を東京工学院専門学校と誤って表記してしまいました。また同じく、日本ゲームデザイナー学院様の学校名を東京アニメーター学院と誤って表記してしまいました。ご迷惑をおかけ致しました関係者および読者の皆様に謹んでお詫び申し上げるとともに、この場をお借りして訂正させていただきます。

魔せっ子クララ、ミラクルワールドで大暴れ!!

プリクラ
プリンセスクララ
大作戦

クォータービュースクロール画面の
シューティングアクション、セガサターンに登場!!
2人同時プレイ、途中参加可能!!
プリクラオリジナル卓上カレンダー付き

- 18パターンのマルチエンディングを用意!
- ショットで敵を倒し、動物たちを救え!! 助けた動物の数でピュアゲージがUP!
- ピュアエッグはステージごとに成長するぞ! 何になるかは、プレイヤーしだい!!
- ジュエルアタックシステムの攻撃で敵を倒すと大爆発!! 爆発連鎖で高得点だ! ねらうはDIAMOND!!

セガサターン専用ソフト　アクションシューティングゲーム（1～2人用）

好評発売中　価格6,800円（税別）

　キャラクターデザイン・CGイラスト：椎名 優

楽しさいろいろ!

「デビルサマナー」と「悪魔全書」の二枚が一組になった。

セガサターン専用ソフト CD-ROM 2枚組+8cmCD　好評発売中！価格7,800（税別）

その心、刃のごとし。

戦国ブレード

SENGOKU ACE EPISODE II

あの「戦国エース」の続編がグレードアップしてセガサターンに登場!

●2人同時プレイ可能 ●途中参加可能 ●プレミアムCD-ROM付き

●彩京初の横スクロールSTG、セガサターンに完全移植!●多数の業界誌でベストシューティング賞を受賞した「戦国エース」の続編登場!
●キャラクターデザインはゲームファンに人気イラストレーター 司 淳 を起用!●30を超えるマルチエンディングを用意!!
●プレミアムCD-ROM付きの2枚組　プレミアムCD-ROMの内容　●ゲストイラストコレクション●イラストコンテスト受賞作発表
●イラストコンテスト応募作品集●「戦国ブレード」設定資料集 ●彩京シューティング図鑑 ●ときめきアイン占い

セガサターン専用ソフト（CD-ROM2枚組）　横スクロールシューティングゲーム（1～2人用）

好評発売中　価格6,800円（税別）© PSIKYO. SALES BY ATLUS.

好評発売中のサターンソフト!!

アトラステレフォンサービス03-5261-2356　毎週月・水曜日 15:00～18:00　祝日除く　インターネットアドレス　http://www.CSK-inet.or.jp/AMUSE/ATLUS

アトラスFAXステーションサービス
ファンキーネット 03-3258-0753

［ご利用方法］1.ファクシミリから、「FAXステーション」03-3258-0753へ電話をかけます。 2.音声ガイダンスにしたがってボックスナンバー（7777#）を入力します。
3.この後、「更にボックス情報を取り出す場合は～」とメッセージが流れますが、アトラスの情報だけでよろしい方は、#を押して下さい。
4.ガイダンスが終了し、ピーッという発信音の後、FAXのスタートボタンを押してお待ちください。情報が打ち出されます。

■スタッフ募集中!［職種］1.ゲームデザイナー（企画）2.プログラマー 3.キャラクターデザイナー 4.広報、宣伝スタッフ
5.店舗スタッフ　※経験2年以上の方、詳しくはお気軽にお電話ください。総務部TEL 03（3235）7801

〒162 東京都新宿区神楽坂4-8

1996.12.27. Vol.22
1996年12月27日発行（毎月第2,第4金曜日発行）第12巻22号通巻156号
発行人・橋本五郎 編集人・和田 [illegible]
発行 ソフトバンク株式会社出版事業部 〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 電話 営業03・5642・8100 編集03・5642・8125
定価540円（本体524円）